

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

RHAYANNE YUKIKO NAKANO

**INTEGRAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS À TEMÁTICA LINGUAGEM
ORAL E ESCRITA NO ENSINO FUNDAMENTAL I**

JANDAIA DO SUL

2017

RHAYANNE YUKIKO NAKANO

**INTEGRAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS À TEMÁTICA LINGUAGEM
ORAL E ESCRITA NO ENSINO FUNDAMENTAL I**

Monografia apresentada como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciada no Curso de Licenciatura em Computação, Campus Avançado da Universidade Federal do Paraná em Jandaia do Sul.

Orientadora: Profa. Dra. Selma dos Santos Rosa.

JANDAIA DO SUL

2017

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

N163i Nakano, Rhayanne Yukiko

Integração de tecnologias digitais à temática linguagem oral e escrita no ensino fundamental I. Rhayanne Yukiko Nakano. Jandaia do Sul, 2017.
107 f. : il. color.

Orientador: Profa. Dra. Selma dos Santos Rosa.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação – Licenciatura em Computação) – Campus Avançado da Universidade Federal do Paraná em Jandaia do Sul.

1. Tecnologias digitais na educação. 2. Informática e educação. 3. Linguagem oral e escrita na educação fundamental. I. Rosa, Selma dos Santos. II. Universidade Federal do Paraná.

CDD 22. ed. 371.33



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

PARECER Nº
PROCESSO Nº

05 - AVALIAÇÃO RHAYANNE YUKIKO NAKANO/2017/UFPR/R/JA

23075.217365/2017-50

INTERESSADO:

UFPR/R/JA/CCLC - COORDENAÇÃO DO CURSO DE LICENCIATURA EM
COMPUTAÇÃO - JANDAIA

TERMO DE APROVAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Título: INTEGRAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS À TEMÁTICA LINGUAGEM ORAL E ESCRITA
NO ENSINO FUNDAMENTAL I

Autora: RHAYANNE YUKIKO NAKANO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau no curso de
Licenciatura em Ciência da Computação, aprovado pela seguinte banca examinadora.

- Profa. Dra. Selma dos Santos Rosa
- Prof. Dr. Rodrigo Clemente Thom de Souza
- Prof. Dr. Valdir Rosa

Jandaia do Sul, 01/12/2017



Documento assinado eletronicamente por **SELMA DOS SANTOS ROSA, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 18/12/2017, às 17:10, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



Documento assinado eletronicamente por **RODRIGO CLEMENTE THOM DE SOUZA, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 18/12/2017, às 17:37, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



Documento assinado eletronicamente por **VALDIR ROSA, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 18/12/2017, às 19:23, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida [aqui](#) informando o código verificador **0593118** e o código CRC **A14201EA**.

Aos meus pais, que foram os grandes incentivadores e que sempre acreditaram em mim.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por me proporcionar energia e saúde durante todos os anos, tornando-se assim possível a conclusão deste trabalho.

À minha orientadora, pela confiança e pelo auxílio durante todas as etapas da pesquisa.

Aos meus pais, que me encorajaram durante todos os anos a concluir o curso.

À equipe do Centro Assistencial Lar São Francisco de Assis, que permitiram as intervenções.

Nós não sabemos o sistema
operacional que Deus usa, mas o
Vaticano usa Linux.

(Judith Zoebelein)

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) visa apresentar uma proposta que conduza ao uso de tecnologias digitais para contribuir com a aprendizagem da temática Linguagem Oral e Escrita (LOE) no 5º. ano da educação fundamental I. Pressupomos que as tecnologias digitais e seu vasto conjunto de ferramentas podem facilitar o aprendizado com vistas a construção do conhecimento de uma maneira interativa e por meio de recursos condizentes com o contexto tecnológico atual. Este TCC foi dividido em duas fases, desenvolvidas entre janeiro de 2017 e novembro de 2017. Na primeira fase, realizamos uma Revisão Sistemática da Literatura, com a proposição de analisar como as tecnologias digitais podem contribuir com a aprendizagem da temática “LOE” no 5º ano do Ensino Fundamental I. Na segunda fase, desenvolvemos um estudo de caso constituído da modalidade de Investigação Colaborativa numa instituição beneficente situada em Jandaia do Sul, no qual vivenciamos uma intervenção pedagógica com 49 alunos do 5º ano, sob a supervisão de 2 professoras da instituição. Como resultado, analisamos pesquisas relacionadas a integração de tecnologias digitais na educação e, em seguida, selecionamos softwares para uso na integração de tecnologias digitais ao ensino de LOE, a qual poderá ser utilizadas em escolas da educação fundamental. Ao final, em nossa análise de forma geral, trouxe resultados satisfatórios, os quais pode-se notar uma evolução favorável nos alunos, a qual comprova que, a mediação tecnológica pode trazer benefícios para os alunos, ratificando as diversas pesquisas relacionadas.

Palavras-chave: Tecnologias digitais na educação. Linguagem oral e escrita na educação fundamental. Linguagem comunicacional na educação fundamental. Informática e educação.

ABSTRACT

This term paper aims to present a proposal which leads to the use of digital technologies to contribute to learning "Oral and Written Language" in the 5th grade. We assume that digital technologies and their vast array of tools can improve learning, building knowledge in an interactive way and through resources consistent with the current technological context. This paper was divided into two phases developed between January 2017 and November 2017. In the first phase, we conducted a systematic review of the literature with the proposition to analyze how digital technologies can contribute to learning the thematic "Oral and Written Language" in the 5th grade. In the second phase, we developed a case study consisting of the Collaborative Research modality at a charitable institution in Jandaia do Sul, in which we experienced a pedagogical intervention with 49 students in 5th grade, under the supervision of 2 teachers from the institution. As a result, we analyzed researches related to the integration of digital technologies in education and then we selected software for use in the integration of digital technologies in the teaching of LOE, which can be used in elementary schools. At the end, in our analysis in general, it brought satisfactory results, which can be noticed a favorable evolution in the students, which proves that, the technological mediation can bring benefits to the students, ratifying the several related researches.

Keywords: Digital technologies in education. Oral and written language in middle school. Communicational language in middle school. Informatics and education.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – SALA TRADICIONAL.....	32
FIGURA 2 – MODELO DE SALA DE AULA DO FUTURO	34
FIGURA 3 – SALA TRADICIONAL.....	35
FIGURA 4 – SALA VERDE	36
FIGURA 5 – SALA VERDE	36
FIGURA 6 – TELAS DO JOGO “ALFABETO MELADO”	73
FIGURA 7 – TELAS DO JOGO “LER E CONTAR”	73
FIGURA 8 – TELAS DO JOGO “FORMA PALAVRAS”	74
FIGURA 9 – TELAS DO JOGO “MONTA PALAVRAS”	74
FIGURA 10 – TELAS DO JOGO “ <i>WORD BUBBLES</i> ”	74
FIGURA 11 – TELAS DO JOGO “ <i>BUBBLE WORDS</i> ”	75
FIGURA 12 – TELAS DO JOGO “FORMAÇÃO DE PALAVRAS”	75
FIGURA 13 – TELA DO JOGO “ALFABETO EM FLASH”	75
FIGURA 14 – TELA DO JOGO “APRENDENDO O ALFABETO”	76
FIGURA 15 – TELAS DO JOGO “JOGO DOS SUBSTANTIVOS”	76
FIGURA 16 – TELAS DO JOGO “TRÍVIA SUBSTANTIVOS”	77
FIGURA 17 - TELAS DO JOGO "PASSATEMPOS EDUCATIVOS: SUBSTANTI- VOS PRÓPRIOS"	77
FIGURA 18 - TELAS DO JOGO "PASSATEMPOS EDUCATIVOS: SUBSTANTI- VOS COLETIVOS"	78
FIGURA 19 - TELAS DO JOGO "PASSATEMPOS EDUCATIVOS: SUBSTANTI- VOS PRIMITIVOS"	78
FIGURA 20 - TELAS DO JOGO "PASSATEMPOS EDUCATIVOS: SUBSTANTI- VOS DERIVADOS"	79
FIGURA 21 – TELAS DO JOGO “PASSATEMPOS EDUCATIVOS: ADJETIVOS”	79
FIGURA 22 – TELAS DO JOGO “CARTA ENIGMÁTICA”	80
FIGURA 23 – TELA DO JOGO “CAÇA PALAVRAS ADJETIVOS - FÁCIL”	80
FIGURA 24 – TELAS DO JOGO “JOGO DA ORTOGRAFIA: VERBOS”	81
FIGURA 25 – TELAS DO JOGO “VIAJE COM OS VERBOS”	81
FIGURA 26 – TELA DO JOGO “JOGO DA FORÇA: VERBOS”	82
FIGURA 27 – TELA DO JOGO “JOGO DA MEMÓRIA: VERBOS”	82

FIGURA 28 – TELA DO JOGO “VERBOS”	83
FIGURA 29 – TELA DO JOGO “VERBOS – MODO INDICATIVO”	83
FIGURA 30 – TELA DO JOGO “VERBOS – AÇÃO, ESTADO OU FENÔMENO”	84
FIGURA 31 – TELA DO JOGO “BINGO EDUCATIVO”	84
FIGURA 32 – TELA DO JOGO “JOGO DOS SINÔNIMOS”	85
FIGURA 33 – TELAS DO JOGO “ENCONTRE A PALAVRA: SINÔNIMOS E ANTÔNIMOS”	85
FIGURA 34 – TELAS DO JOGO “JOGO DA ORTOGRAFIA - LEITURA E ESCRITA DE PALAVRAS SEGUNDO AS REGRAS DA NOVA ORTOGRAFIA DA LÍNGUA PORTUGUESA”	86
FIGURA 35 – TELAS DO JOGO “GAME DA REFORMA ORTOGRÁFICA”	86
FIGURA 36 – TELA DO JOGO “ATIVIDADE COM X E CH”	87
FIGURA 37 – TELAS DO JOGO “JOGO DA FORÇA: ORTOGRAFIA DAS PALAVRAS COM “B” E “P”	87
FIGURA 38 – TELAS DO JOGO “ORTOGRAFIA R E RR”	88
FIGURA 39 – TELAS DO JOGO “SONHO DE BAILARINA”	88
FIGURA 40 – TELA DO JOGO “MISSÃO ESPACIAL”	88
FIGURA 41 – TELAS DO JOGO “BRUXA DOS ACENTOS”	89
FIGURA 42 – TELAS DO JOGO “JOGO DA ACENTUAÇÃO”	89
FIGURA 43 – TELA DO JOGO “JOGO TRÍVIA ACENTUAÇÃO”	90
FIGURA 44 – TELA DO JOGO “FORMAÇÃO DE PALAVRAS”	90
FIGURA 45 – TELA DO JOGO “JOGO DA MEMÓRIA PONTUAÇÃO ”	91
FIGURA 46 – TELA DO JOGO “JOGO DA VÍRGULA”	91
FIGURA 47 – TELAS DO JOGO “PALAVRAS CRUZADAS – PONTUAÇÃO”. 91	
FIGURA 48 - ALUNOS DO PERÍODO VESPERTINO REALIZANDO A ATIVIDADE	92
FIGURA 49 – REDAÇÃO DE ALUNA DO PERÍODO MATUTINO	93
FIGURA 50 – AUTOBIOGRAFIA DE ALUNA DO PERÍODO MATUTINO	94
FIGURA 51 – TELA DA ATIVIDADE “INTERPRETAÇÃO DE TEXTO - CRÔNICA: A BOLA”	96
FIGURA 52 – TELA DA ATIVIDADE “INTERPRETAÇÃO DE TEXTO – O REFORMADOR DO MUNDO”	96

FIGURA 53 – TELA DA ATIVIDADE “INTERPRETAÇÃO DE TEXTO – A FOCA”	97
FIGURA 54 – TELA DA ATIVIDADE “INTERPRETAÇÃO DE TEXTO – O CRAVO E A ROSA”	97
FIGURA 55 – TELAS DA ATIVIDADE “CRÔNICA "A BOLA" - ORDENANDO O TEXTO”	97
FIGURA 56 – TELAS DA ATIVIDADE “INTERPRETAÇÃO DE CRÔNICA – UM JOGO QUE É UMA VERGONHA”	98
FIGURA 57 – TELA DA ATIVIDADE “CRÔNICA - CORRIGINDO OS ERROS”	98
FIGURA 58 – TELAS DA ATIVIDADE “PONTUAÇÃO NOS DIÁLOGOS”	99
FIGURA 59 – TELAS DA ATIVIDADE “CONSERTANDO O TEXTO: DIÁLOGO”	99
FIGURA 60 – TELAS DA ATIVIDADE “EXPLORANDO O POEMA "A CHÁCARA DO CHICO BOLACHA"	100
FIGURA 61 – TELAS DA ATIVIDADE “POEMA - O BICHO”	100
FIGURA 62 – TELAS DA ATIVIDADE “POEMA EM CÓDIGOS”	100
FIGURA 63 – TELAS DA ATIVIDADE “FÁBULAS - ATIVIDADE DE LEITURA E INTERPRETAÇÃO”	101
FIGURA 64 – TELAS DA ATIVIDADE “FÁBULA: A FORMIGA E A POMBA”	101
FIGURA 65 – ALUNOS DO PERÍODO VESPERTINO AJUDANDO UNS AOS OUTROS	102
FIGURA 66 – LEITURA DO TEXTO “O BICHO FOLHARAL” POR ALUNA DO PERÍODO MATUTINO.....	102
FIGURA 67 – ENTREVISTA COM ALUNO DO PERÍODO MATUTINO	103
FIGURA 68 – TELAS DO JOGO “ <i>SPELL AND WRITE</i> ”	103
FIGURA 69 – TELA DO JOGO “LELE SÍLABAS”	104
FIGURA 70 – TELAS DO JOGO “SÍLABAS”	104
FIGURA 71 – TELA DO JOGO “ALFABETIZANDO 2.0”	104
FIGURA 72 – TELA DO JOGO “TURMA DO LILO – ALFABETIZAÇÃO”	105
FIGURA 73 – TELAS DO JOGO “ <i>PALMAKIDS</i> ”	105
FIGURA 74 – TELAS DO JOGO “PALMA ABC-EDUCAÇÃO E DIVERSÃO”	105
FIGURA 75 – TELAS DO JOGO “APRENDENDO O ALFABETO”	106
FIGURA 76 – TELAS DO JOGO “ALFABETO EM PORTUGUÊS BRASIL” ..	106

FIGURA 77 – TELAS DO JOGO “ABC DAS BOLHAS EM PORTUGUÊS” ... 107

FIGURA 78 – TELAS DO JOGO “*CURSIVE LETTERS LEARN TO WRITE*” 107

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – <i>CORPUS</i> DOCUMENTAL	22
QUADRO 2 – QUADRO GERAL DA PESQUISA.....	26
QUADRO 3 – APLICATIVOS E SITES (EIXO DA ESCRITA)	39
QUADRO 4 – APLICATIVOS E SITES (EIXO DA LEITURA).....	41
QUADRO 5 – APLICATIVOS E SITES (EIXO DA ORALIDADE)	41
QUADRO 6 – APLICATIVOS E SITES (CASO ESPECÍFICO)	41
QUADRO 7 – LISTAGEM DE TECNOLOGIAS DIGITAIS (LSFA)	42

LISTA DE ABREVIATURAS

BNCC	- Base Nacional Comum Curricular
LSFA	- Lar São Francisco de Assis
LOE	- Linguagem Oral e Escrita
PNE	- Plano Nacional de Educação

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	17
2.	OBJETIVOS	18
3.	JUSTIFICATIVA	19
4.	METODOLOGIA	20
4.1	REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA	21
4.1.1	Critérios de inclusão e exclusão	21
4.1.2	Definição do <i>corpus</i> documental	21
4.2	PESQUISA EMPÍRICA: ESTUDO DE CASO	23
4.2.1	Caracterização do local da pesquisa empírica	23
4.2.2	Entes envolvidos	23
4.2.3	Coleta de dados	24
4.3	CATEGORIAS DE ANÁLISE	24
4.3.1	Uso de tecnologias digitais no ensino-aprendizagem de LOE	24
4.3.2	Competências instrumentais dos alunos	25
4.3.3	Integração das tecnologias digitais a LOE	25
4.3.4	Organização dos espaços físicos educacionais	26
4.4	QUADRO GERAL DA PESQUISA	26
5.	TECNOLOGIAS DIGITAIS E SUAS CONTRIBUIÇÕES COM A APRENDIZAGEM DA TEMÁTICA LOE: UMA RSL	27
6.	INTEGRAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS À LOE	32
6.1	ORGANIZAÇÃO DOS ESPAÇOS EDUCACIONAIS	32
6.2	TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA O 5º ANO NA TEMÁTICA LOE	37
6.3	DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS	42
6.3.1	Uso de tecnologias digitais no ensino-aprendizagem de LOE	42
6.3.2	Competências instrumentais dos alunos	43
6.3.3	Integração das tecnologias digitais à LOE	43
7.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	52
8.	ALCANCE DOS OBJETIVOS	52
9.	RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE O TCC E SUA RELAÇÃO COM A FORMAÇÃO EM LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO	54
10.	PESQUISAS FUTURAS	55
	REFERÊNCIAS	56

APÊNDICE 1 - AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA.....	63
APÊNDICE 2 - PLANO DE AULA.....	67
APÊNDICE 3 - GUIA DE CONTEÚDO.....	71
APÊNDICE 4 – <i>SOFTWARES</i> UTILIZADOS.....	73

1. INTRODUÇÃO

Na presença de inúmeras oportunidades inovadoras que as tecnologias digitais disponibilizam, é impreterível o avanço no uso e na incorporação da cultura digital na educação. Investir nas tecnologias na educação constitui uma mudança de grande impacto, já que, no passado, os processos de transformação da humanidade ocorriam de uma forma mais lenta e, atualmente, as alterações ocorrem mais rapidamente frente ao acelerado avanço tecnológico e ao seu uso no cotidiano das pessoas. Por outro lado, a educação, de modo geral, está carente de modernização. Afinal de contas, o modelo tradicional das salas de aula permanece o mesmo até os dias de hoje na maioria das instituições de ensino (MORAN, 2013).

Na contemporaneidade, a comunicação entre os jovens se torna cada vez mais acentuada com constantes mudanças que são frutos colhidos das tecnologias, facilitadores e acessíveis, possibilitando maior interação (ROJO e MOURA, 2012). Pelo fato de as tecnologias digitais possuírem seus atrativos, é possível considerá-las como um recurso auxiliar para uma nova geração que está frente às inovações tecnológicas (ROJO, 2013).

A inserção de aparatos tecnológicos como instrumentos multidisciplinares, dentro da sala de aula, evidencia a importância da nossa ponderação sobre estes novos instrumentos de ensino. Segundo Pretto (2000, p. 161), atualmente enfrentamos “[...] o desafio de incorporar as tecnologias da informação para desenvolver, de forma mais significativa e atrativa, os conteúdos que nos propomos a ensinar.”

Para Moran, Masetto e Behrens (2013), o computador e suas tecnologias devem ser consideradas como um meio de comunicação poderosa onde, por meio de sua utilização, se possibilita a modificação da forma do ensino e da aprendizagem do aluno. Assim, o seguimento de escolarização, é influenciado pelo composto da sociedade e suas tecnologias.

As tecnologias digitais podem contribuir de forma relevante com vistas a uma aprendizagem mais eficaz na escola. Segundo Selwyn (2008), essas tecnologias podem atuar na educação, viabilizando oportunidades educacionais e uma maior participação nos processos de comunicação, podendo inclusive mudar a relação entre professor-aluno, tornando-a mais aberta.

As escolas usam um conjunto diversificado de ferramentas de tecnologias digitais para comunicar, criar, disseminar, armazenar e gerenciar informações. Assim, as tecnologias tornam-se parte integrante da interação ensino-aprendizagem, conforme está previsto nas estratégias propostas pelo Plano Nacional de Educação (PNE):

5.3. selecionar, certificar e divulgar tecnologias educacionais para a alfabetização de crianças, assegurada a diversidade de métodos e propostas pedagógicas, bem como o acompanhamento dos resultados nos sistemas de ensino em que forem aplicadas, devendo ser disponibilizadas, preferencialmente, como recursos educacionais abertos (PNE, 2014, p. 59).

Na literatura, há pesquisas que mostram que as tecnologias digitais podem ter impactos positivos nos resultados da alfabetização. Por exemplo, Neumann e Neumann (2014) concluíram que o uso dessas tecnologias, em específico o *tablet*, podem apoiar o aumento do conhecimento alfabético em crianças. Pesquisas recentes do *Massachusetts Institute of Technology* mostraram que a preparação para a leitura de crianças que vivem em comunidades desfavorecidas é melhorada quando elas têm acesso a aplicativos baseados na alfabetização (MIT, 2016).

2. OBJETIVOS

O objetivo principal deste trabalho é propor o uso de tecnologias digitais para contribuir com a aprendizagem da temática Linguagem Oral e Escrita (LOE) no 5º. ano da educação fundamental, em uma entidade educacional pública. Pressupomos que as tecnologias digitais e seu vasto conjunto de ferramentas podem facilitar o aprendizado, com vistas a construção do conhecimento de uma maneira interativa e por meio de recursos condizentes com o contexto tecnológico atual.

A partir deste objetivo geral, elencamos nossos objetivos específicos:

- Identificar tecnologias digitais e suas contribuições com a aprendizagem da temática LOE.
- Selecionar tecnologias digitais para o ensino da LOE, para aplicar no 5º ano do Ensino Fundamental I;
- Organizar espaços educacionais (sala de aula) para a integração de tecnologias digitais ao ensino da LOE, no Ensino Fundamental I;
- Propiciar a integração de tecnologias digitais à temática LOE, no 5º ano do Ensino Fundamental I.

3. JUSTIFICATIVA

A escola é um dos espaços mais favorecidos para se gerar discussões e construir conhecimentos, oportunizando aos docentes e alunos a utilização de instrumentos tecnológicos disponíveis, tendo em vista dinamizar e intensificar os processos de ensino e aprendizagem.

Atualmente, as tecnologias digitais oferecem aos alunos múltiplas variedades de novos recursos para auxiliar a aprendizagem e, consecutivamente, alguns podem se demonstrar mais eficientes do que outros dependendo dos objetivos a serem alcançados (COX, 2008).

A LOE é um dos elementos mais importantes para as crianças ampliarem suas oportunidades de inserção e participação nas diversas áreas sociais, dado que é por meio delas que se possibilita a comunicação, o acesso à informação, a expressão de pontos de vista. Por conseguinte, se desenvolve e se constrói novos conhecimentos que podem auxiliar no desenvolvimento do pensamento crítico, além de estimular a criatividade e, por fim, facilitar a escrita.

Segundo dados levantados pelo Ministério da Educação (BRASIL, 2014), um a cada quatro alunos das redes públicas de ensino do país se encontra em nível consideravelmente baixo de avaliação da Língua Portuguesa.

Para alguns docentes, o ensino da Língua Portuguesa, dentro das salas de aula, se restringe ao ensino com base gramatical (estrutural). Portanto, a promoção de uma leitura que não desperta o interesse do aluno, pode dar abertura a uma interpretação limitada e favorecer a recaída em habilidades de escrita (ANTUNES, 2007).

Perrenoud (2000), afirma que é muito claro que o surgimento e o desenvolvimento das tecnologias digitais podem oferecer mudanças positivas na sociedade e, até mesmo, possibilitar uma redução nas desigualdades na sociedade, sendo possível sua inserção nas diversas atividades intelectuais. Assim, observa-se a importância das tecnologias digitais na sociedade contemporânea, que está presente na vida de muitos e também no processo educacional, formal e informal.

Segundo a *Alliance for Excellent Education* (2011), essas tecnologias não podem continuar a ser vistas apenas como mais um recurso pedagógico, mas devem ser utilizadas para desenvolver o senso crítico do aluno, para ensiná-lo a pensar melhor, para aguçar sua curiosidade e para realizar pesquisa. Rojo (2013), destaca a

relevância das tecnologias digitais aplicadas ao ensino de LOE; segundo ele, tais tecnologias já têm se tornado aliadas dos (as) docentes, ajudando-os (as) a repensar as práticas pedagógicas, principalmente no ensino da Língua Portuguesa, que deve evoluir e modificar juntamente com as estratégias e metas que necessitam ser atingidas, a fim de uma aprendizagem cada vez mais participativa e colaborativa.

Conforme é apresentado também pela Unesco (2012) em uma pesquisa analítica, intitulada “*ICT in Primary Education - Analytical survey*”.

1. The communication aspects and the ways in which a constructivist theory of education can be supported through ICT; 2. The skills which children gain by being able to control ICT applications; 3. The confidence children gain by communicating through and controlling their environment; 4. The needs for communication skills in their future careers, both in school and in the workplace; 5. Access to information on the Internet, although this is still a problem, since much of the content is in an adult form; 6. The creative power of ICT, especially in the making of web pages, using text and graphics, as well as more advanced facilities; 7. Communication technologies, such as audio and video conferencing, enabling children to communicate their ideas across national and local boundaries; 13. Designing the future classroom. (UNESCO, 2012, p. 117).

Assim, destaca-se a importância do uso das tecnologias digitais no ambiente de aprendizagem escolar, enquanto ferramentas que o(a) docente possui para potencializar os conteúdos curriculares, proporcionando aprendizagens de maneira crítica, reflexiva e lúdica, com o apoio de *softwares*.

4. METODOLOGIA

Esta pesquisa, de natureza qualitativa, foi dividida em duas fases. Na primeira, apoiados por Gough, Oliver e Thomas (2012), realizamos uma Revisão Sistemática da Literatura (RSL), com a proposição de contribuir com a integração de tecnologias digitais na temática LOE no 5º ano do Ensino Fundamental I. Nossa proposição foi identificar tecnologias digitais e suas contribuições com a aprendizagem da temática LOE.

Na segunda fase, desenvolvemos um estudo de caso constituído da modalidade de Investigação Colaborativa (BOAVIDA; PONTE, 2002), no qual a pesquisadora, juntamente com docentes da instituição educacional, envolve-se no mesmo processo de ensino-aprendizagem, reorganizando as práticas, as estratégias, os recursos e o método didático-pedagógico, junto aos alunos, com vistas a alcance das proposições de pesquisa.

4.1 REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA

O protocolo da RSL abrangeu artigos disponíveis nas bases de dados Capes, Scielo e UAB (Universidade Aberta de Portugal). A preferência por estas bases se deu pelo fato de serem grandes repositórios de qualidade e possuírem reconhecimento no país e no exterior. Para a realização da busca, utilizamos as seguintes palavras-chave: “tecnologias digitais no ensino fundamental”, “tecnologias digitais no ensino de língua portuguesa”, “língua portuguesa”, “língua oral e escrita e tecnologias digitais”.

Como resultado encontramos 123 artigos, sendo: 65 da Capes, 8 da Scielo e 50 da UAB (Universidade Aberta de Portugal). A busca foi elaborada durante os meses de janeiro de 2017 a outubro de 2017, e abrange pesquisas entre os anos de 2000 a 2017.

4.1.1 Critérios de Inclusão e Exclusão

Nesta listagem inicial (n = 123), realizamos a leitura parcial destes artigos, o que nos levou à seleção dos mais adequados ao tema “tecnologias digitais na LOE”. Como resultado, encontramos 20 artigos com potenciais contribuições para o desenvolvimento da presente pesquisa. Em seguida, realizamos a leitura completa destes 20 artigos, dos quais 11 foram excluídos pelo motivo de não possuírem vínculos diretos e consideráveis relevantes à questão proposta.

Os principais motivos da exclusão dos 11 artigos foram os seguintes: mesmos artigos em bases de dados diferentes; com foco no Ensino Técnico; com foco no Ensino Superior; com foco na Educação Especial; a não utilização direta de tecnologias digitais.

4.1.2 Definição do *corpus* documental

No Quadro 1 abaixo, indicamos a descrição do *corpus* documental da presente pesquisa:

QUADRO 1 – *CORPUS* DOCUMENTAL DOS PRINCIPAIS ARTIGOS DE INTERESSE PARA A
ÁREA DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO, NO CAMPO DA LOE

Autor (ano)	Título	País	Temas relacionados
1. CAIADO; MORAIS (2013)	Práticas de ensino de Língua Portuguesa com as TDIC. ETD – Educação Temática Digital.	Brasil	Língua Portuguesa
2. CAIADO (2011)	Novas tecnologias digitais da informação e comunicação e o ensino aprendizagem de Língua Portuguesa.	Brasil	Língua Portuguesa
3. SANTOS; BARROS (2008)	Escola de tempo integral: a informática como princípio educativo.	Brasil	Tecnologias digitais na educação
4. SOBRAL (2013)	O ensino de Língua Portuguesa e as novas tecnologias da informação e comunicação.	Brasil	Língua Portuguesa
5. CAMACHO (2015)	Relación entre TIC y la adquisición de habilidades de lectoescritura elunosos de primer grado de básica primária.	Colômbia	Ensino Fundamental I
6. FERNANDES (2014)	O ensino e aprendizagem da escrita com recursos digitais: A aula de língua portuguesa no 5º ano de escolaridade.	Portugal	Língua Portuguesa
7. MONTEIRO (2017)	A utilização da Web Social na disciplina de Português numa turma do 2º Ciclo do Ensino Básico.	Portugal	Língua Portuguesa
8. WECKELMANN (2012)	Indicadores de mudanças nas práticas pedagógicas com o uso do computador portátil em escolas do Brasil e de Portugal.	Brasil/Portugal	Tecnologias digitais na educação
9. COSTA; RODRIGUEZ; LUZ; FRADÃO (2012)	Repensar as TIC na educação: o professor como agente transformador.	Brasil	Tecnologias digitais na educação

Conforme o Quadro 1, os artigos se encontram em diversos países: Brasil, Colômbia e Portugal. Os temas relacionados são: Língua Portuguesa, Tecnologias digitais na educação, Educação no Ensino Fundamental I. Subentendemos que esta

pluralidade nos mostra que a adoção de tais estratégias de ensino está sendo analisada, em outras regiões do mundo, tornando-as possíveis fontes de pesquisa para o sistema de ensino atual do Brasil.

4.2 PESQUISA EMPÍRICA: ESTUDO DE CASO

O estudo de caso, conforme mencionamos no início dessa seção, constituiu-se da modalidade de Investigação Colaborativa (BOAVIDA; PONTE, 2002), conforme apresentamos a seguir.

4.2.1 Caracterização do local da pesquisa empírica

Esta pesquisa foi realizada em um Centro assistencial público intitulado Lar São Francisco de Assis (LSFA), localizado na cidade de Jandaia do Sul, no estado do Paraná, Brasil, o qual, apesar de não se constituir uma entidade educacional, desenvolve atividades pedagógicas aliadas a outras de cunho social. Desde o seu início (1977), o LSFA oferece apoio a crianças, moradores da cidade e das regiões mais próximas que se encontram em estado de vulnerabilidade social (LSFA, 2014). Atualmente, o LSFA atende, anualmente, aproximadamente 200 crianças em regime de contra turno escolar, realizando diversos projetos e oficinas e, também, projetos voltados às famílias para o fortalecimento de vínculos.

4.2.2 Entes envolvidos

O estudo de caso ocorreu no período de 23 de março de 2017 a 13 de novembro de 2017, totalizando aproximadamente 378 horas de intervenção.

A pesquisa foi realizada com 49 alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I (14 do período matutino e 35 do vespertino), visto que a equipe da coordenação pedagógica e as professoras do Lar São Francisco de Assis demonstraram interesse imediato em colaborar e ajudar no que fosse possível.

A definição do grupo de alunos para esta intervenção ocorreu a partir da necessidade evidenciada pelas professoras parceiras, baseada num levantamento das dificuldades na leitura oral e escrita dos seus alunos, assim como na interpretação de textos e compreensão e interpretação de frases, conforme o Apêndice 1, no qual apresentamos 2 dos 49 textos escritos pelos alunos para uma avaliação diagnóstica.

4.2.3 Coleta de dados

Os dados foram coletados durante 3 fases da pesquisa empírica:

a) Planejamento – trata-se do planejamento da aula. Nesse momento, foram identificados, analisados e selecionados os conteúdos e suas respectivas tecnologias de apoio (*software* e *hardware*). A organização do espaço educacional também foi definida nesta fase.

b) Desenvolvimento – com base nas definições da fase 1, procedemos ao desenvolvimento das aulas em si. Nesta fase, foram elaborados os seguintes instrumentos de coleta e análise de dados: registro do resultado da aprendizagem dos alunos, por meio de suas anotações durante as aulas, e observação direta das ações dos alunos durante os momentos da intervenção.

c) Avaliação e revisão dos elementos constituídos na fase 1, a partir da RSL e análise dos dados obtidos na fase 2.

Salientamos que esta pesquisa foi submetida e aprovada pelo Comitê de Ética da UFPR.

4.3 CATEGORIAS DE ANÁLISE

Nesta subseção, apresentamos as categorias de análise elaboradas para uso a partir dos resultados obtidos na RSL.

4.3.1 Uso de tecnologias digitais no ensino-aprendizagem de LOE

O uso da tecnologia favorece a interação entre os alunos e seus professores por meio do acesso à *internet*, o qual possibilita que o acervo de materiais digitais cresça, possibilitando melhorias na aprendizagem dos alunos. Assim, as tecnologias digitais podem permitir ao docente:

[...] adquirir uma nova maneira de ensinar cada vez mais criativa, dinâmica, auxiliando novas descobertas, investigações, e levado sempre em conta o diálogo. E, para o aluno, pode contribuir para motivar a sua aprendizagem e aprender, passando assim, a ser mais um instrumento de apoio no processo ensino-aprendizagem. (MERCADO, 2002, p.131).

A utilização de textos interativos e *audiobooks*, por exemplo, são recursos que chamam a atenção dos alunos, podendo estimular tanto a leitura quanto a escrita, em diferentes momentos da aula e da atividade. Assim, trazemos os seguintes

questionamentos: Quais tecnologias digitais a instituição possui para uso pedagógico? Quais destas são para o uso na LOE? Qual a frequência de utilização das mesmas para o ensino da LOE? O instrumento de coleta de dados será composto por uma lista (Quadro 7) das tecnologias digitais existentes na instituição e por reuniões realizadas com as professoras a respeito desses questionamentos.

4.3.2 Competências instrumentais dos alunos

Esta categoria identifica o conhecimento que uma pessoa possui sobre o uso instrumental (saber ligar, manusear ferramentas e etc.) de tecnologias computacionais (computador, *tablet* e celular) e seus derivados (*datashow*, lousa digital). No âmbito da presente pesquisa, identificamos as competências instrumentais dos alunos participantes. Para isso, questionamos: qual o nível de conhecimento das crianças sobre: como ligar e desligar tecnologias computacionais e seus derivados, salvar arquivos, realizar buscas na *internet*?

4.3.3 Integração das tecnologias digitais à LOE

O fato de a alfabetização ser um momento de extrema importância, para as crianças, é um momento de descoberta. Nesse contexto, integrar os recursos digitais às aulas não só pode, como deve ajudar a tornar o ambiente mais interativo, lúdico e também atrativo. Na proposta do Plano Nacional Educação, são destacadas determinadas estratégias:

5.4. fomentar o desenvolvimento de tecnologias educacionais e de práticas pedagógicas inovadoras que assegurem a alfabetização e favoreçam a melhoria do fluxo escolar e a aprendizagem dos(as) alunos(as), consideradas as diversas abordagens metodológicas e sua efetividade; 7.12. incentivar o desenvolvimento, selecionar, certificar e divulgar tecnologias educacionais para a educação infantil, o ensino fundamental [...]; (PNE, 2014, p. 59-63).

O emprego das tecnologias digitais nas escolas, almejando o ensino e aprendizagem em LOE, mostra-se uma necessidade cada vez maior, uma vez que a taxa de analfabetismo continua relativamente alta na rede pública de ensino. Vale ressaltar que as políticas e a falta de recursos didáticos e tecnológicos apropriados nas escolas públicas ainda são barreiras que impedem a devida integração.

Neste TCC, para coletarmos evidências no contexto da LOE, foi realizado o estudo de caso, onde as atividades desenvolvidas pelos alunos durante este período são dados importantes, de mesmo modo acompanhada pela observação direta da autora desta pesquisa.

As tecnologias digitais, como já foi supracitado, podem favorecer o ensino-aprendizagem dos alunos no 5º ano do LSFA. O uso destas ferramentas tecnológicas pode facilitar o ensino, proporcionando, assim, novas condições para o trabalho durante as aulas. Contudo, deve-se trazer temas específicos e apropriados para a idade dos alunos, em conformidade com as diretrizes específicas do 5º ano, presentes na BNCC para a Língua Portuguesa. Para isso, foi elaborado um plano de aula (Apêndice 2) seguindo as diretrizes, um guia para a temática (Apêndice 3), com o auxílio de uma professora especialista na área, e uma lista de tecnologias digitais com potencial uso durante as aulas (Apêndice 4), para serem trabalhadas em conjunto com o guia.

4.3.4 Organização dos espaços físicos educacionais

Nesta categoria, teve-se a proposição de analisar como os espaços físicos de uma sala de aula equipada com tecnologias digitais podem ser organizados para fins didático-pedagógicos.

4.4 QUADRO GERAL DA PESQUISA

No Quadro 2, apresentamos os objetivos específicos da pesquisa, suas respectivas categorias de análise, questões de pesquisa e questões incluídas nos instrumentos de coleta de dados.

QUADRO 2 – QUADRO GERAL DA PESQUISA

(continua)

Objetivos específicos	Categorias de análise	Questões de pesquisa	Questões dos instrumentos de coleta de dados
Categoria da RSL			
Identificar tecnologias Digitais e suas contribuições com a aprendizagem da temática LOE.	Tecnologias Digitais e suas contribuições com a aprendizagem da temática LOE.	Quais tecnologias digitais são utilizadas para o ensino e aprendizagem de LOE? Quais contribuições podem ser evidenciadas na literatura sobre a integração de tecnologias digitais ao ensino e aprendizagem de LOE?	Idem as de pesquisa (realizada na RSL).
Categorias do Estudo de Caso			
Organizar espaços	Organização dos	Como organizar	Qual a disposição dos

(conclusão)

Objetivos específicos	Categorias de análise	Questões de pesquisa	Questões dos instrumentos de coleta de dados
físicos educacionais para a integração da LOE.	espaços físicos educacionais.	espaços físicos para integrar LOE?	rios? Quais aspectos dessa sala contribuem para a integração das tecnologias digitais e a LOE? Diagnóstico a partir da visita técnica ao LSFA.
Identificar as competências instrumentais dos alunos sobre o uso do computador e seus derivados.	Competências instrumentais dos alunos.	Qual o nível de conhecimento das crianças sobre: como ligar, desligar, salvar .	Registros da atividade prática com os alunos (diário) do LSFA.
Identificar a existência e o uso de tecnologias digitais no ensino-aprendizagem de LOE no LSFA.	Uso de tecnologias digitais no ensino-aprendizagem de LOE no LSFA.	Quais tecnologias digitais a instituição possui, para uso pedagógico?	Quais tecnologias digitais existentes no LSFA (lista).
Propiciar integração da LOE (mediada por tecnologias digitais).	Integração de tecnologias digitais a LOE.	Quais tecnologias Digitais (<i>hardware/software</i>) puderam ser utilizadas durante as aulas de LOE?	Estudo de caso no LSFA: observação direta; resultados das atividades com alunos.
Selecionar tecnologias digitais para o ensino da LOE.		Quais são os componentes da LOE para o 5º ano na BNCC?	Elaborar plano de aula para a temática LOE com base na BNCC.

5. TECNOLOGIAS DIGITAIS E SUAS CONTRIBUIÇÕES COM A APRENDIZAGEM DA TEMÁTICA LOE: UMA RSL

A leitura e a escrita nas escolas devem ser essencialmente alguns dos principais objetivos do ensino fundamental. São diversas as ferramentas que podem ser utilizadas, desde simples textos em formato “.PDF” a *blogs* e aplicativos, entre outros.

Deve-se enfatizar que a LOE faz parte de processos que correspondem a um conjunto de habilidades, a qual deve ocorrer de forma progressiva. Portanto, é um processo natural pelo qual toda criança deve passar conforme for crescendo. Durante sua intervenção, Camacho (2015), para suprir tais debilidades, que apresentaram afetar 50% dos alunos da pesquisa, uma das docentes em questão resolveu utilizar um *software* comum (o *Microsoft PowerPoint*) durante as suas aulas, o que fez com que rapidamente fosse constatada uma melhora na disposição dos alunos. Assim, ao

utilizar este recurso, percebeu-se um melhor desempenho por parte dos alunos, com destaque a uma maior interatividade e engajamento, portanto a participação e a colaboração dos alunos. Além disso, promoveu a aprendizagem grupal, pois o fato de poder interagir com os demais colegas também ajudou a trabalhar toda a questão comunicacional e até mesmo quebrar, aos poucos, algumas das barreiras, além de desenvolver o pensamento crítico.

Não obstante, fazer uso de tais tecnologias ainda é um grande desafio dentro das salas de aula, mas que aos poucos pode ser superado. Para que isso aconteça, os docentes devem compreender a existência destes recursos como uma forma de auxiliar e facilitar a vida, tanto dos alunos como dos próprios docentes, afinal, grande parte destes profissionais, por mais que estejam inteirados sobre as inovações tecnológicas, desconhecem este vínculo com a educação, conforme afirma Camacho (2015), em sua pesquisa.

A utilização de *blogs*, por exemplo, é um outro recurso simples e adotado por alguns docentes para integrar o mundo da leitura e da escrita com as tecnologias digitais. Este recurso possui potencial, devido às suas próprias peculiaridades, como por exemplo: proporcionar reflexão, colaboração e a interação entre o autor e o leitor. Pode, então, facilitar o meio de comunicação entre os alunos e os docentes, principalmente para aqueles alunos que possuem medo ou até mesmo timidez de se expressar na frente de outras pessoas. Assim, trabalhar com *blogs* pode ser um meio eficaz e atraente, como demonstrado por Caiado (2013).

Caiado (2011) em sua pesquisa, pôde constatar, também, a propiciação destes efeitos na aprendizagem da língua materna de forma positiva, no projeto de leitura proposto por uma das professoras que estavam sendo acompanhadas. Tal projeto tinha como propósito a realização da leitura em busca de informações específicas sobre um determinado gênero digital, por meio da ferramenta *online Google*. Os alunos teriam que ler *blogs* pessoais de colegas da turma, com o intuito de responder a uma “ficha” sobre o gênero digital *weblog*: linguagem utilizada no *blog* e o efeito que as imagens causavam no *blog* (CAIADO, 2011).

Para se trabalhar o gênero discursivo, o item mais solicitado para ser utilizado nas aulas foi a *HQ Digital*¹ disponibilizada em rede. Duas das três professoras acharam interessante utilizar este tipo de recurso, por ser um *software* livre, para o

¹ Formato digital de Histórias em Quadrinhos

caso da professora da rede pública de ensino. Já para a outra professora da rede privada de ensino, era disponibilizado por meio de um Portal privado, e assim, pôde-se perceber que houve algumas diferenças entre as ferramentas. Segundo Caiado (2011), observou-se que o *software* livre proporcionou uma maior abertura para os alunos trabalharem, enquanto o outro disponibilizado pelo Portal era limitado à utilização de alguns recursos. Portanto, tornou a criação da *HQ* limitada, restringindo o potencial criativo dos alunos e homogeneizando suas produções.

Uma das professoras afirmou ter tido dificuldade em agendar a reserva no laboratório para se trabalhar com seus alunos: para determinadas aulas, a mesma não conseguiu agendar e as atividades tiveram que ser realizadas parcialmente dentro da sala de aula, fazendo com que o tempo previsto para encerrar as atividades fosse adiado.

Outro ponto, relatado por uma outra professora durante a pesquisa, foi sobre a questão da utilização do espaço (laboratório de informática), o qual entrava em uma espécie de manutenção prolongada, fazendo com que todo o planejamento desta professora fosse alterado, impedindo a mesma de desenvolver seus projetos por meses, afirma Caiado (2011).

Assim, pode-se perceber que este espaço específico, o laboratório de informática para o uso das tecnologias digitais, ainda é visto como algo não muito relevante nas instituições de ensino quando vinculado à ministração de aulas.

Do mesmo modo, a pesquisa de Weckelmann (2012) realizada em dois países distintos (Brasil e Portugal), aponta ter tido problemas em relação a infraestrutura na escola brasileira, com destaque à fragilidade dos equipamentos (computadores portáteis). Contudo, por mais que tais empecilhos tivessem sido apresentados, obteve-se resultados importantes e satisfatórios que entram em sintonia com autores citados anteriormente, pois pode-se perceber mudanças durante o período de suas pesquisas.

Pode-se constatar uma melhora na motivação dos alunos em estudar, devido às características de navegação e de acesso às tecnologias em diferentes espaços, e ao aumento da colaboração entre os alunos, durante as atividades (Caiado, 2011; Weckelmann, 2012).

As principais ferramentas utilizadas junto ao computador portátil foram as seguintes: o aplicativo *KWord* para a produção textual acompanhado da ferramenta *Tux Paint*, onde foi possível perceber a melhoria em suas produções, e por último

utilizou-se de Jogos diversos de instrução programada na área de Matemática e Língua Portuguesa.

No estudo realizado por Fernandes (2014), pode-se constatar a grande dificuldade que os alunos possuem em relação a escrita, principalmente no que condiz com a ortografia. Existiram diferenças em relação às atividades escritas realizadas no computador juntamente com seus demais recursos digitais integrados (editores de texto e afins), os quais possibilitaram elevar os níveis de motivação dos alunos e a sua concentração, se comparados às atividades de escrita realizadas de forma manuscrita, assim como apresentou Weckelmann (2012).

Frente às dificuldades apresentadas pelos alunos em relação ao processo de escrita e, em especial, ao docente de Português, foi recomendado rever as metodologias aplicadas até então. Este fato é, de certa forma, um aviso aos docentes, que terão de estar cada vez mais disponíveis para o uso das tecnologias no ensino, de modo assíduo, afirma Fernandes (2014).

Barros e Santos (2008, p. 9) afirmam que “[...] que o computador aguça a curiosidade do educando, libera sua criatividade, amplia a comunicação e torna o processo ensino-aprendizagem mais ativo, autodirigido, carregado de significado.” Estas autoras evidenciaram que, o uso da informática e suas tecnologias estão previstas para desenvolvimento de projetos que, sejam capazes de estimular um trabalho com enfoque interdisciplinar na escola de forma lúdica e criativas por meio da *internet* e *softwares*, como, *Word*, *PowerPoint*, *Paint*, entre muitos outros. Ressaltando, assim, a importância destes tipos de projetos, principalmente em escolas de período integral.

Monteiro (2017) relata em sua pesquisa, durante uma das intervenções, que uma das alunas trouxe uma ideia diferente para realizar determinada atividade, na qual a aluna insistiu com uma proposta que relaciona os domínios do currículo da disciplina de Português em conjunto com a utilização de uma tecnologia digital. Nota-se, assim, a capacidade dos alunos em apresentarem propostas inovadoras, quando relacionadas a algo do seu gosto.

A utilização das tecnologias digitais pareceu ter um impacto positivo, seja na motivação do aluno, como nos seus processos de aprendizagem, tendo como base a utilização do editor de texto *Word* e *Google Docs*. A obtenção destas competências contribuiu para que os alunos melhorassem em termos qualitativos suas produções escritas, como foi apresentado o exemplo de um poema de autonomia própria da

aluna, a qual a própria docente afirma não ter interferido na criação do mesmo, afirma Monteiro (2017).

Relativamente, Monteiro (2017) reconhece a existência de certas limitações, durante seu período de pesquisa, como a desatualização de algumas aplicações da *Web 2.0* e as licenças de uso, e ainda não ter sido possível viabilizar os trabalhos dos alunos por meio da impressão, fato que pode ter trazido certo descontentamento por parte dos alunos, baixando assim o nível de entusiasmo dos mesmos.

Contudo, da mesma forma que Weckelmann (2012) e Caiado (2013), foi a partir da utilização destes instrumentos tecnológicos (computadores e *internet*) que potenciou o trabalho colaborativo dos alunos, mais especificamente o *Google Docs* que possibilitou a redução da tensão em sala de aula, fazendo com que as situações de cooperação e autonomia surgissem de forma completamente natural, constata Monteiro (2017).

Segundo Costa (2012, p. 31), “as tecnologias digitais são uma ferramenta (cognitiva) do aluno, porque o ajudam sobretudo a pensar e a resolver problemas, mas também a criar e a expressar-se ou a interagir e colaborar com os outros”, retificando o que os autores anteriores, apresentaram em suas pesquisas.

Costa (2012) defende, assim como Monteiro (2017), que a utilização de tecnologias digitais traz um aprender poderoso (aprender-produção), colocando em oposição a um uso escasso (aprender-reprodução), onde as tecnologias não trazem a imagem de um substituto do docente, mas sim de um auxiliar para novos conhecimentos. Podendo, assim, propiciar que o aluno progrida com as capacidades de analisar, avaliar, refletir e decidir, dentre muitos outros aspectos nativos sobre os problemas encarados em seu cotidiano.

Pelo exposto ao longo desta seção, podemos afirmar que há, na literatura, indicações de que as tecnologias digitais: aumentam o desempenho e o engajamento dos alunos (CAMACHO, 2015; FERNANDES, 2014), melhoram os aspectos de comunicação e expressão (WECKELMANN, 2012, CAMACHO, 2015;), desenvolvem o pensamento reflexivo e crítico (WECKELMANN, 2012), aumento na autoestima (WECKELMANN, 2012), aprimoramento da autonomia e criatividade (MONTEIRO, 2017), progredir com os aspectos nativos (COSTA, 2012).

Na próxima seção, apresentamos os resultados obtidos com o estudo de caso realizado no LSFA.

6. INTEGRAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS À LOE

Nesta seção, apresentamos os resultados obtidos por meio de um estudo de caso conforme exposto na seção Metodologia. A discussão e análise dos resultados estão organizadas nas categorias: (1) Organização dos espaços educacionais; (2) Competências instrumentais dos alunos; (3) Uso de tecnologias digitais no ensino-aprendizagem de LOE no LSFA; e (4) Integração das tecnologias digitais à LOE.

6.1 ORGANIZAÇÃO DOS ESPAÇOS EDUCACIONAIS

Ao longo da presente pesquisa, as aulas foram ministradas com o intermédio de recursos digitais, em uma sala específica organizada para se ter um ambiente mais acolhedor e confortável, o qual não se assemelhe a uma sala de aula tradicional.

O estudo foi realizado no LSFA. Conforme figura 1, até 2015, as salas de aula do LSFA eram todas organizadas no formato tradicional, ou seja, com ambientes historicamente presentes na grande maioria das instituições de ensino, onde as carteiras e as cadeiras estão enfileiradas em linhas e organizadas de modo que o aluno fique de frente para o quadro-negro.

FIGURA 1: SALA TRADICIONAL



Fonte: Autora (2017)

Este tipo de organização da sala-de-aula pode prejudicar a interação entre os alunos e, também, com o professor, e, conseqüentemente, dificulta na maioria dos casos o desenvolvimento criativo, cooperativo, colaborativo e crítico do aluno. O professor é a primeira fonte de informação e autoridade, é aquele que dissemina o

conhecimento. Sendo assim, os alunos são passivos, apenas escutam e fazem o que lhes foi pedido. Tal que, suas avaliações são separadas do aprendizado e muitas vezes não possuem quaisquer semelhanças com outras atividades realizadas em sala (SCIENCE, 2014).

Em 2016, por meio de um projeto de extensão universitária, integrantes do grupo de pesquisa TEDE: Tecnologias Digitais na Educação: formação, desenvolvimento e inovação, vinculado à Universidade Federal do Paraná (UFPR), propuseram uma mudança cultural nas questões didático-pedagógicas do LSFA por meio da utilização da *Hands-on-Tec*, cujo significado é mãos nas tecnologias móveis.

A *Hands-on-Tec* é uma estratégia didático-pedagógica que potencializa o uso de tecnologias digitais, com destaque às móveis (*tablet*, celular, *notebook*). Segundo seus autores,

Esta estratégia traz embutida a evidência de que é desejável que TIC sejam incorporadas na educação, sem com isso, descartar formas de ensino com grande potencial pedagógico, como por exemplo, as técnicas Hands-on e a de Resolução de Problemas” (SANTOS ROSA; ROSA; SALES, 2014, p.1).

Santos Rosa, Rosa e Sales (2014, p.1) destacam alguns dos desafios encontrados nos cotidianos escolares para a integração de tecnologias digitais ao currículo: “a estruturação de estratégias pedagógicas que culminem e sustentem estas tecnologias no contexto escolar”. Dificuldades estas que, segundo os autores, “possui um histórico com dificuldades e ao mesmo tempo, repleto de tentativas dos que intensificam seus esforços para o seu uso educacional” (SANTOS ROSA; ROSA; SALES, 2014, p.1).

Os resultados das pesquisas relacionadas à *Hands-on-Tec* culminaram na necessidade de estabelecer novas metodologias de ensino fundamentadas na aprendizagem significativa, bem como de uma reorganização do espaço educacional, a sala de aula (SANTOS ROSA; ROSA; SALES, 2014). A exemplo disso, encontra-se o projeto educacional europeu *Innovative Technologies for an Engaging Classroom (iTEC)*, estabelecido em diversos países da Europa, com destaque em Portugal, focalizado na caracterização da escola do futuro, onde o mesmo possui como um dos objetivos produzir cenários pedagógicos significativos, derivados de atividades de aprendizagem e novas abordagens em relação à avaliação, e que também motivem docentes, alunos e demais parceiros fora do ambiente educacional.

Sendo assim, o *iTEC* tem como objetivo desenvolver visões e cenários da escola do futuro que façam mais sentido, pondo, para tal, em prática um processo de

concepção centrado no utilizador e uma metodologia rigorosa de testagem. Todas as atividades de aprendizagem e propostas de concepção para a escola do futuro serão desenvolvidas em conjunto com professores e serão validadas e pilotadas em larga escala, com vista a determinar se têm potencial para serem adotadas por um número alargado de escolas do espaço europeu. O envolvimento direto de 15 Ministérios da Educação no desenvolvimento de cenários, nas pilotagens em escolas e em atividades de divulgação assegurará, também, que os resultados do *iTEC* poderão vir a ser adotados pelos decisores políticos em diferentes países e em escolas que tenham alcançado diferentes patamares de implementação e utilização das TIC. (ERTE, 2011, s/p)

O *iTEC* já obteve resultados positivos e relevantes em 20 países diferentes, afirmando assim que,

É do consenso geral que, a fim de manter a competitividade nos mercados globais, é necessário transformar a educação e a formação; um dos meios para abordar este problema é através da integração do uso da tecnologia no ensino e na aprendizagem. Dado que a aceitação da pedagogia digital ainda é limitada, torna-se essencial explorar mecanismos que possam apoiar a mudança ao nível do sistema. O projeto *iTEC* desenvolveu um processo, um kit de ferramentas e uma biblioteca de recursos que podem disponibilizar um mecanismo para a adoção da pedagogia digital ao nível de todo o sistema. (*iTEC*, 2014, p. 13)

Assim, as salas de aula do futuro do *iTEC* podem se tornar uma tendência, por apresentarem diferentes conceitos, que divergem das salas comuns.

FIGURA 2: MODELO DE SALA DE AULA DO FUTURO



Fonte: <https://goo.gl/cb487G>

Ao possibilitarem maior integração digital, o aluno deixa de ser passivo e se torna ativo, pois o espaço educacional (a sala de aula) pode modificar os modos de interação do aluno com o professor, transformando o modo de ensinar e de se construir conhecimento, o que poderá consecutivamente trazer a autonomia, o engajamento e o aumento na cooperação entre os alunos. Este ambiente, que não possui mais carteiras e cadeiras enfileiradas e um quadro negro à sua frente, mas sim mesas redondas ou compridas, com o intuito de propiciar uma melhor relação entre os alunos, deixa-os mais próximos para trabalhar uns com os outros, cercados pelas tecnologias digitais para o auxílio de seu aprendizado. Porém, como organizar espaços físicos para integrar a LOE, uma vez que a falta de recursos e profissionais para manter locais deste feitio é, de certa forma, alta?

Nas Figuras 1 e 3 abaixo, apresentamos uma sala de aula comumente encontrada nas escolas, as quais denominamos de tradicionais:

FIGURA 1 - SALA TRADICIONAL



Fonte: Autora (2017)

FIGURA 3 - SALA TRADICIONAL



Fonte: Autora (2017)

Em 2016, o grupo TEDE implementou a *Hands-on-Tec* no LSFA e, diante disso, abriram-se novas possibilidades de se integrar as tecnologias digitais às atividades pedagógicas; fato que viabilizou a presente pesquisa, bem como tem oportunizado o uso deste ambiente por todas as professoras do LSFA, durante suas aulas.

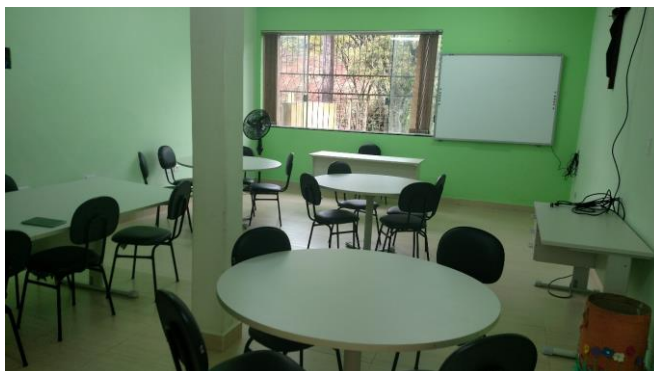
Nas Figuras 4 e 5 abaixo, apresentamos a sala de aula reorganizada a partir da implantação da *Hands-on-Tec*, com recursos digitais.

FIGURA 4 - SALA VERDE



Fonte: Autora (2017)

FIGURA 5 - SALA VERDE



Fonte: Autora (2017)

O espaço físico tradicional das salas de aula vem mudando aos poucos, com o passar dos tempos. A educação é algo que está constantemente sofrendo alterações; adaptar-se às novas gerações que surgem faz parte do processo de inovação. Atualmente, há uma grande diversidade de alterações que podem ser adotadas para melhorar cada vez mais a educação.

Esta sala denominada “sala verde”, possui 18 cadeiras estofadas, 3 mesas retangulares, 3 redondas, 1 lousa digital, 2 armários para a acomodação de todos os

equipamentos, que incluem: 13 *tablets*, 4 *ultrabooks* e 1 projetor, além da rede *wi-fi* disponível por todo o local.

Os mobiliários se encontram em perfeitas condições de uso, conforme mostrado nas figuras 4 e 5, o ambiente possui boa ventilação e luminosidade, sobretudo limpo e amplo, facilitando, assim, seu uso e fluxo entre as mesas, permitindo mobilidade ao docente quando o aluno solicita a sua atenção.

Estas mesas, com formato diferente das carteiras das salas de aula, proporcionam o uso das tecnologias digitais na temática de forma grupal, pois possibilitam que os alunos discutam entre si e se ajudem durante as atividades.

Durante as intervenções, duas professoras acompanharam as aulas. Uma delas de forma indireta, no período matutino, e outra de forma direta no período vespertino, na qual a mesma também acompanhava as atividades junto aos alunos. Constatamos, durante as reuniões, que, antes da vinda do projeto *Hands-on-Tec*, as docentes do LSFA trabalhavam de forma similar às das escolas regulares, ou seja, da forma tradicional, sem tecnologias digitais. Porém, pelo fato de ser um local que oferece o contra turno, outras atividades eram realizadas fora do contexto de sala de aula, como apresentações teatrais, não possuindo, assim, tecnologias digitais para uso pedagógico.

Após a introdução do projeto *Hands-on-Tec* em 2016, as docentes mudaram por completo suas estratégias e passaram a utilizar cada vez mais as tecnologias digitais disponíveis. A partir deste momento, tornou-se viável a integração de tecnologias no ensino de LOE no LSFA, podendo ser utilizados durante todas as aulas (*ultrabooks/ tablets/ lousa digital/ datashow*), pelas docentes.

6.2 TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA O 5º ANO NA TEMÁTICA LOE

Nesta fase da pesquisa, para a definição dos conteúdos, foram realizadas reuniões com duas docentes da disciplina, para que pudéssemos confirmar os conteúdos que desenvolveríamos durante a intervenção com os alunos. Como resultado, definimos uma lista de conteúdos a serem trabalhados nas aulas do período da intervenção no âmbito da presente pesquisa, compreendido entre março e novembro de 2017, com base na BNCC. São eles:

a) Eixo da oralidade

- Constituição da identidade psicossocial, em sala de aula, por meio da oralidade;

- Regras de convivência em sala de aula;
- Características da fala;
- Procedimentos de escuta de textos;
- Jornal falado e entrevista;

b) Eixo da Leitura (e Interpretação)

- Localização de informações em textos;
- Seleção de informações;
- Deduções e inferências de informações;
- Reconstrução das condições de produção e recepção de textos;
- Reflexão sobre o conteúdo temático do texto;
- Reflexão sobre o léxico do texto;
- Reflexão sobre a forma, a estrutura e a organização do texto;
- Reflexão sobre os procedimentos estilístico-enunciativos do texto;
- Avaliação dos efeitos de sentido produzidos em texto;
- Recuperação da intertextualidade e estabelecimento de relações entre textos;

c) Eixo da escrita

- Formulário;
- Texto argumentativo;
- Texto expositivo-informativo;
- Procedimentos linguístico-gramaticais e ortográficos;
- Procedimentos estilístico-enunciativos;
- Conhecimentos linguísticos gramaticais;
- Consciência grafo-fonêmica;
- Acentuação;
- Pontuação;
- Polissemia;
- Derivação e composição;
- Tempos verbais;
- Concordância nominal e verbal;
- Conjunção;

d) Eixo da educação literária

- Elementos constitutivos do discurso narrativo ficcional em prosa e versos estrutura da narrativa e recursos expressivos;
- Elementos constitutivos do discurso poético em versos: estratos fônico, semântico e gráfico;
- Elementos constitutivos do discurso dramático em prosa e versos
- Recursos de criação de efeitos de sentido
- Processos de criação;

e) Caso específico (Alfabetização inicial)

Deste modo, a partir deste levantamento passamos para a próxima etapa, que foi selecionar tecnologias digitais (*softwares*) para uso nos conteúdos do eixo da escrita, leitura e oralidade, conforme apresentamos na listagem a seguir:

QUADRO 3 – APLICATIVOS E SITES (EIXO DA ESCRITA)

Eixo da Escrita	
Aplicativo/Site	Duração
Alfabeto Melado	6 horas
Ler e Contar	6 horas
Forma Palavras	6 horas
Monta Palavras	6 horas
<i>Word Bubbles</i>	6 horas
<i>Bubble Words</i>	6 horas
Formação de palavras	6 horas
Jogo Alfabeto em Flash	6 horas
Aprendendo o Alfabeto	6 horas
Jogo dos Substantivos	12 horas
Jogo Trívia Substantivos	6 horas
Passatempos Educativos: Substantivo Próprio	12 horas
Passatempos Educativos: Substantivos Coletivos	12 horas
Passatempos Educativos: Substantivos Primitivos	12 horas

(continua)

Eixo da Escrita	
Aplicativo/Site	Duração
Passatempos Educativos: Substantivos Derivados	12 horas
Passatempos Educativos: Adjetivos	12 horas
Carta Enigmática	6 horas
Caça Palavras Adjetivos - Fácil	6 horas
Jogo da Ortografia - Verbos	6 horas
Viaje com os verbos	6 horas
Jogo da força: Verbos	6 horas
Jogo da Memória: Verbos	6 horas
Verbos	6 horas
Verbos – Modo Indicativo	6 horas
Verbos – Ação, Estado ou Fenômeno	6 horas
Bingo Educativo	6 horas
Jogo dos Sinônimos	6 horas
Encontre a Palavra: Sinônimos e Antônimos	6 horas
Jogo da Ortografia – Leitura e Escrita de Palavras Segundo as Regras da Nova Ortografia da Língua Portuguesa	12 aulas
Game da Reforma Ortográfica	6 horas
Atividade com X e CH	6 horas
Jogo da Força: Ortografia das palavras com “B” e “P”	6 horas
Ortografia R e RR	6 horas
Sonho de Bailarina	6 horas
Missão Espacial	6 horas
Bruxa dos Acentos	6 horas
Jogo da Acentuação	6 horas
Jogo Trívia Acentuação	6 horas
Sinas de Pontuação	6 horas
Jogo da Memória Pontuação	6 horas
Jogo da Vírgula	6 horas
Palavras Cruzadas – Pontuação	6 horas
Atividades Iniciais – Formação de frases	Início das aulas (quando possível)
Auto biografia	6 horas

(conclusão)

Eixo da Escrita	
Aplicativo/Site	Duração
Redação – O que significa para você a palavra professor(a)?	6 horas
TOTAL:	216 horas

QUADRO 4 – APLICATIVOS E SITES (EIXO DA LEITURA)

Eixo da Leitura (e Interpretação)	
Aplicativo/Site	Duração
Interpretação de texto – Crônica: A bola	6 horas
Interpretação de texto – O reformador do mundo	6 horas
Interpretação de texto – A Foca	6 horas
Interpretação de texto – O Cravo e a Rosa	6 horas
Crônica “A Bola” – Ordenando o texto	6 horas
Interpretação de crônica – Um jogo que é uma vergonha	6 horas
Crônica – Corrigindo os erros	6 horas
Pontuação nos diálogos	6 horas
Consertando o texto - diálogo	6 horas
Explorando o poema “A Chácara do Chico Bolacha”	6 horas
Fábulas – Atividade de leitura e interpretação	6 horas
Fábula: A Formiga e a Pomba	6 horas
Diálogos/Debates	Todas as aulas
TOTAL:	72 horas

QUADRO 5 – APLICATIVOS E SITES (EIXO DA ORALIDADE)

Eixo da Oralidade	
Momento Leitura	30 minutos à 1 hora
Entrevista	6 horas
TOTAL:	7 horas

QUADRO 6 – APLICATIVOS E SITES (CASO ESPECÍFICO)

Caso Específico	
Aplicativos	Duração
<i>Spell and Write - Português</i>	45 horas

(conclusão)

Caso Específico	
Aplicativos	Duração
Lele Sílabas	45 horas
Alfabetizando 2.0	30 horas
Turma do Lilo	30 horas
<i>PalmaKids</i>	30 horas
Palma ABC – Educação e Diversão	45 horas
Aprendendo o Alfabeto	30 horas
Alfabeto em Português Brasil	30 horas
ABC das Bolhas em Português	45 horas
<i>Cursive Letters Learn to Write</i>	45 horas
TOTAL:	375 horas

Conforme exposto no Quadros 3, 4, 5 e 6, foram selecionados um total de 58 *softwares*, os quais foram utilizados no período de 23 de março de 2017 a 13 de novembro de 2017, somando-se 378 horas, aproximadamente, de intervenção. Uma lista com todos estes softwares e suas fontes de referências encontra-se disponível no Apêndice 4.

6.3. DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Nesta seção, temos como objetivo discutir e analisar os resultados obtidos durante a nossa intervenção.

6.3.1 Uso de tecnologias digitais no ensino-aprendizagem de LOE

Nesta seção, teve-se a proposição de identificar a existência e uso de tecnologias digitais na LOE no LSFA. Para isso, foi realizada uma análise técnica relacionada aos equipamentos existentes para esta finalidade. O resultado encontra-se no Quadro 7 abaixo:

QUADRO 7 – LISTAGEM DE TECNOLOGIAS DIGITAIS (LSFA)

Listagem de tecnologias digitais LSFA				
Equipamentos	Condição	Sim	Não	Observação
Caixa de Som	Bom	X		
<i>Datashow</i>	Bom	X		

(conclusão)

Listagem de tecnologias digitais LSFA				
DVD			X	
Internet	Bom	X		
<i>Desktop</i>	Bom	X		Secretaria
Microfone	Bom	X		Auditório
<i>Notebook</i>	Bom	X		
TV	Bom	X		Auditório
<i>Tablet</i>	Bom	X		

No que diz respeito ao uso dessas tecnologias para o ensino de LOE, constatou-se que as mesmas não são utilizadas para esta finalidade; pelo contrário, são utilizados materiais impressos.

6.3.2 Competências instrumentais dos alunos

O resultado se deu a partir de diálogos e da constante observação durante as aulas. Pode-se perceber que cerca de 90% dos alunos em ambos os períodos diz não saber mexer em tais tecnologias, o que foi confirmado durante a utilização destes recursos.

Alguns alegam não saberem mexer pelo fato de não possuírem os mesmos em suas residências, portanto podendo ser considerados leigos sobre o assunto. Entretanto, em determinadas aulas, alguns entravam em contradição, quando encontravam algum problema para manusear o equipamento, afirmando o seguinte: “Eu não sei como faz isso nesse computador, no meu é diferente!”, ou seja, podendo trazer a reflexão em dois pontos: ou o aluno omitiu a informação de possuir tal equipamento em casa, ou de certa forma ficou constrangido de não conseguir mexer, trazendo, assim, esta frase.

Observando mais atentamente este relato, pode-se perceber que aquilo não ocorreu apenas uma vez ou apenas com um aluno, mas sim várias vezes com diversos outros alunos também, demonstrando que aparentemente os mesmos não possuem o equipamento, dificultando um pouco o seu manuseio.

6.3.3 Integração das tecnologias digitais à LOE

A partir de observações diretas e da análise das atividades entregues pelos alunos, pode-se constatar a realidade dentro de muitas escolas regulares. A dificuldade apresentada por estes é algo preocupante, trazendo um ponto de vista diferenciado em relação às metodologias de ensino atuais, utilizadas por grande parte destes docentes.

Para o completo acompanhamento da desenvoltura dos alunos durante as aulas, anotações das atividades propostas eram realizadas por eles, para que assim fosse possível observar e compreender de forma constante suas dificuldades em relação aos temas. A partir deste momento, pôde-se perceber que grande parte dos alunos, ao repassarem as anotações na folha, aparentemente não prestavam atenção, fazendo com que muitos erros nas palavras aparecessem de forma constante.

O eixo da escrita foi o primeiro a ser abordado, o qual abrange conteúdo dos demais eixos. Foi o que teve maior foco, pois a disponibilidade dos conteúdos para serem utilizados por meio das tecnologias digitais era relativamente maior, em comparação aos outros eixos. Sendo assim, grande parte das aulas se concentraram neste primeiro ponto.

Foi claramente visível o grande interesse por parte dos alunos em iniciar as atividades propostas, por mais que os mesmos se queixassem, afirmando que a matéria de Português é a mais “chata” de todas na escola. Estes ficavam empolgados quando dito que as aulas seriam realizadas com mediação digital. Fato que corrobora com as pesquisas de Caiado (2011) e Weckelmann (2012), que constataram melhorias na motivação dos alunos ao utilizar tecnologias digitais.

Contudo, na presente pesquisa, constatou-se, durante estas atividades, a dificuldade que todos apresentavam, sem exceção, principalmente na questão de montagem de palavras e na ortografia. Porém, destacam-se os alunos do período matutino, pois os mesmos possuíam um nível de dificuldade maior em relação aos alunos do período vespertino.

Em ambos os períodos, os alunos, quando questionados sobre seus conhecimentos em relação a ortografia, afirmavam possuir grande conhecimento sobre o tema. Assim, ao proceder com as atividades de ortografia, os alunos realizavam comentários dos mais variados, desde a segurança de que este assunto seria muito fácil e, portanto, o término das atividades ocorreria de forma muito rápida,

até comentários do tipo: “Para que vou precisar disso?”, “Isso não é importante!”, “Eu acertei sim, o computador que ‘tá errado!”, algo que não ocorreu e que poderia ter ocorrido. Pode-se dizer que todos os alunos, sem exceção, possuem uma dificuldade muito grande em relação a este tema por algum motivo. Cerca de 70% dos alunos de ambos os períodos não conseguem entender a diferença entre palavras escritas com S e Z, por exemplo. Dificuldades estas que preocuparam e que também apareceram de forma constante durante a pesquisa realizada por Fernandes (2014).

Os erros de linguagem não ocorreram apenas na forma escrita, mas também nos momentos de diálogos, ou até mesmo durante a leitura de atividades, e alguns dos erros mais pertinentes observados durante as atividades foram nas seguintes frases/palavras: “eu ponhei”, “menas”, “a fulana ponhô”, “nóis foi”, “ele(a)/a gente fomos” e, assim por diante.

Assim, prosseguindo com os conteúdos, durante esta etapa as aulas se tornaram um pouco conturbadas, pelo fato de alguns alunos, em ambos os períodos, não conseguirem identificar a diferença entre os substantivos, adjetivos e verbos, pois para eles tudo era igual.

Aparentemente, estes três itens, para mais da metade da sala, tanto do período matutino quanto do vespertino, eram considerados muito difíceis, e devido a isso, ocorreu, de forma inicial, uma diminuição no interesse dos mesmos. Ao serem questionados sobre o motivo do descontentamento, trouxeram à tona novos comentários, como: “não, minha escola não ensina isso”, “nunca estudei isso”, “a professora não ensinou”, “é muito chato”, “a professora só manda copiar um monte de texto”.

Ao presenciar estes tipos de comentários, e ao observar o semblante destes alunos, foram apresentados, de forma quase que imediata a estas reações, à forma como seriam trabalhados estes três itens, pois muitos pensaram que seriam obrigados a copiar uma enorme quantidade de textos, pois diziam alguns deles que não aguentavam mais copiar textos porque assim faziam nas escolas regulares.

Assim, ao introduzir tais atividades derivadas de *sítes* que possuíam jogos, *quizes* e etc., logo notou-se uma mudança no comportamento de alguns destes alunos, de forma quase instantânea. O interesse em realizar as atividades cresceu; assim como a motivação em terminar a atividade para poder passar para a próxima; debates entre os colegas começaram a ser gerados de forma constante, onde todos tentavam ajudar outros, características estas consideradas positivas que também

foram apresentadas por Camacho (2015), Fernandes (2014) e Monteiro (2017), durante suas pesquisas.

A compreensão entre os adjetivos e substantivos foi o mais complicado de se lidar, pois, em determinadas atividades, alguns alunos ainda confundiam ambos significados; entretanto, grande parte destas atividades, que pediam a utilização de adjetivos ou substantivos, possuíam explicações escritas de forma simples e de fácil compreensão, para auxiliá-los durante a atividade. Assim, novamente, pode-se perceber que aqueles alunos que estavam constantemente errando em algum momento, o faziam pelo fato de não terem lido a explicação da tela inicial. Mas, em compensação, diferenciar os verbos foi algo que ocorreu de forma tranquila e, até certo ponto, sem grandes problemas.

Em seguida, foram abordados os conteúdos sobre sinônimos e antônimos. De certa forma, estes possuíam uma duração bem curta, se comparados aos temas anteriores, pelo fato de não ter sido possível encontrar tantas atividades relacionadas ao tema, porém foi suficiente para que os alunos ao menos pudessem compreender o básico.

A dificuldade que eles possuíam nos conteúdos anteriores se intensificou nestas aulas. Ao iniciar a aula, o primeiro comentário foi: “Eu não sei o que significa sinônimo/antônimo”. Supostamente, nenhum dos alunos de ambos os períodos havia sequer ouvido falar sobre tais palavras até o presente momento, em suas respectivas escolas regulares, ou não as internalizaram.

Contudo, ao dar seguimento às atividades, os mesmos, aos poucos, começaram a lembrar de forma um pouco vaga, o que significavam ambas as palavras e, o que antes era algo difícil, se tornou divertido, pois, observando seus semblantes, podia se perceber que ao mesmo tempo que realizavam as atividades estavam focados e animados. Em dados momentos, se exaltavam com suas vozes, ao terminar uma atividade primeiro que um outro colega. Ao final destas aulas, houveram alguns comentários bem diferentes e até um pouco inesperados em comparação à primeira aula sobre o assunto, por exemplo: “agora eu aprendi”, “é muito fácil”, “na escola X é muito difícil, aqui não”. Ouvir estas frases nos trouxe satisfação e alegria.

Passado este assunto, seguimos para a parte de acentuação. Os alunos de ambos os períodos se mantiveram bem tranquilos a princípio, porém algo que preocupou logo no início das atividades foi a questão da nomeação, pois diversos

alunos não sabiam nomear os acentos, possuindo grande dificuldade em lembrar os nomes. Porém, sabiam quais eram os adequados para as palavras solicitadas.

Ao utilizar os *ultrabooks*, pôde-se perceber de forma mais clara este evento, pois o mesmo possuía um formato diferente dos padrões de teclado, já que não haviam impressos nas teclas os acentos e algumas letras como o “ç”, portanto ficavam escondidas em outras teclas. Além disso, em determinadas atividades, não eram aceitas as acentuações diretas nos campos solicitados, sendo necessário fazer uso das demais habilidades básicas de informática e coordenação motora, às quais os alunos não estavam habituados.

Quando se fazia necessário digitar alguma palavra que necessitasse de algum destes itens (acentos ou letras especiais), os alunos simplesmente perguntavam da seguinte maneira: “Como que faz aquele acento com risco?”, “Cadê o acento que é tipo uma minhoca?”, “Nesse computador não tem aquele chapeuzinho do vovô?”, em alguns casos, os alunos não sabiam expressar com palavras o acento desejado, então simplesmente, demonstravam visualmente com a mão em movimento o formato do acento.

Após as acentuações, vieram as pontuações. Esta atividade foi de certa forma tranquila, pois diferentemente da atividade anterior, a maioria dos alunos sabia as nomeações de cada pontuação. Porém, ocorreram alguns cenários do tipo: trocar o nome da pontuação pelo da acentuação. Para ambos os conteúdos, houve uma certa escassez de atividades, o que tornou a duração da temática bem mais curta do que outros temas anteriores.

As produções escritas ajudaram a avaliar a forma escrita dos alunos, podendo, assim, perceber a grande dificuldade que estes possuem na escrita, além de não possuírem o costume de utilizar a letra cursiva e sim as letras de forma maiúscula apenas.

Ao serem questionados do porquê da não utilização da letra cursiva, os mesmos diziam que era mais fácil escrever assim, porém afirmavam que sabiam todo o alfabeto maiúsculo e minúsculo na forma cursiva, o que pôde-se perceber durante as atividades que não era bem o caso.

Além destes fatores, houve um certo empecilho: cerca de 90% da turma em ambos os períodos possuía certa aversão ao desenvolvimento de textos, ou até mesmo a realizar as anotações de aulas. Para a criação de novos textos em específico, apresentavam grande dificuldade em dar início aos mesmos.

Já as atividades de produção oral dos alunos foram realizadas de forma intercalada com a produção escrita, e os demais tópicos anteriores, o que ocorreu de forma bem tranquila, pois os alunos possuíam certo gosto pela leitura, o que facilitou o trabalho neste conteúdo. Porém, por mais que houvesse esse gosto pela leitura, os alunos alegaram não possuir frequência em realizá-las fora do ambiente escolar. Talvez devido a este fator, mais da metade dos alunos em ambos os períodos possuía grande dificuldade em realizar a leitura de textos simples.

Além disso, nem todos se sentiam seguros em realizar tais atividades, pois existe a necessidade de se expor um pouco mais. Então, para isso, existiu a necessidade de se trabalhar caso a caso, pois este fato ocorreu apenas com a turma do período vespertino. Para que estes alunos se sentissem seguros, o apoio da docente e dos demais colegas foi essencial, fazendo com que estes aos poucos pudessem se acostumar a ler, deixando o medo cada vez mais de lado, inclusive tomando gosto pela leitura.

No período matutino, obtivemos um caso específico de apenas uma única aluna, a qual permanecia na sala junto dos demais colegas, que apresentava maior dificuldade. Esta aluna ainda não possuía completo conhecimento sobre todo alfabeto, ou seja, não sabia diferenciar as vogais das consoantes. Então, para isso, foi necessário trabalhar em paralelo com outras atividades de alfabetização inicial, no caso pré-escolar, já que não era possível para esta aluna acompanhar as demais atividades realizadas pelos outros alunos, afinal, todas as atividades necessitavam de leitura e interpretação.

Diante do acima exposto, ao longo da intervenção houve a necessidade de dividir a atenção entre, basicamente, duas situações distintas: a da aluna mencionada e os demais alunos. Algo que de início foi realmente um desafio, pois esperava-se que todos os alunos em ambos os períodos já fossem alfabetizados. Mas durante estas aulas, principalmente, foi possível compreender a diferença em realizar um ensino mediado por tecnologias digitais.

A expressão de felicidade que aparecia no rosto desta aluna, em todas as aulas, era realmente gratificante, pois era possível perceber o quão ela gostava de aprender daquele jeito (com tecnologias), e o quanto isso estimulou a sua vontade de aprender e dialogar, características positivas também apresentadas nas pesquisas de Camacho (2015), Fernandes (2014) e Weckelmann (2012).

Durante as primeiras aulas, quando questionada se sabia escrever e ler tal palavra, ela simplesmente não conseguia, mas após o primeiro mês pôde-se perceber sua grande evolução. Em tão pouco tempo, palavras simples que ela não conseguia decifrar passaram a fazer parte de seu novo vocabulário.

Nas intervenções realizadas no estudo de caso, pôde-se perceber que os alunos, de fato, possuem muito interesse em ter aulas mediadas por tecnologias digitais, pois é algo que chama muito a atenção deles, como afirma Costa (2012) e Santos e Barros (2008), por ser diferente do convencional que ocorre em suas aulas na escola.

Contudo, pôde-se identificar que os alunos do período matutino tiveram comportamentos um tanto distintos, relacionados às atividades e também à própria educação e respeito, dentro da sala, que provavelmente são provenientes do ambiente familiar, se comparados ao período da tarde.

Para determinados temas, estes alunos do período matutino não pareciam ter interesse e alguns queriam apenas jogar jogos distintos, pois segundo suas argumentações, seus responsáveis os permitem jogar qualquer tipo de jogo quando bem entendem em suas casas, por meio de *smartphones* e/ou computadores, equipamentos estes que são de posse dos próprios responsáveis. Outros não possuíam tais equipamentos em casa, porém, possuem a visão de que as tecnologias digitais foram criadas apenas para jogar jogos e nada mais, pois acabam por acompanhar o que os demais colegas falam.

Assim, em determinados momentos, a falta de vontade de alguns destes alunos do período matutino foi preocupante, pois isso ocorreu em atividades que os mesmos possuem dificuldades observadas de forma clara e, mesmo assim, não pareciam se importar com este fato.

Questionamentos por parte da professora, direcionados aos alunos e não ao conteúdo em si, eram realizados com certa frequência. Perguntas do tipo: “A aula está chata?”; “Você não acha importante aprender isso para o seu futuro?”, entre outras, e respostas talvez um pouco fora do convencional, começaram a surgir, como: “meu pai não terminou a escola, então eu também não preciso”; “queria que no futuro não existisse mais escola”; “a escola é chata, as aulas são chatas, as professoras são chatas”; “quando eu crescer vou ser caminhoneiro, então não preciso ir para a escola”; “a gente só copia porque senão a professora grita com a gente”.

A partir disso, pode-se perceber que o problema de falta de interesse por parte de alguns alunos, talvez esteja ocorrendo devido ao que se passa em suas escolas regulares, pois tais comentários não deveriam ocorrer de forma tão prematura e convicta. Afinal, ainda estão nos anos iniciais da vida escolar e, mesmo assim, já possuem uma falta de interesse tão grande.

Devido a isso, gerou-se para estes alunos uma visão um pouco deturpada sobre o que se pode fazer de fato com as tecnologias digitais, que no caso não se aplica apenas a jogar um joguinho qualquer. Este fato trouxe à tona algumas dificuldades durante as aulas no período da manhã, pois levou certo tempo para fazer com que os alunos compreendessem que é, sim, possível aprender conteúdos da LOE por meio de atividades específicas com o auxílio da *internet* e *tablets* ou *notebooks*, por exemplo.

Após este período de aceitação, os alunos se adaptaram mais facilmente às atividades propostas em sala, contudo o comportamento destes alunos durante as aulas, continuou sendo fator preocupante e desafiador. Algo que não houve com o período vespertino, onde havia uma quantidade bem maior de alunos.

Na turma do período vespertino, pôde-se notar que, tanto o comportamento como o foco em fazer as atividades propostas, eram completamente diferentes do outro período. Os mesmos discutiam muito entre si e mostravam bastante interesse durante as aulas. Esta turma possuía alguns alunos com dificuldades muito grandes de comunicação com a professora ou com os demais colegas da sala, algo que nos preocupou nas primeiras semanas. Porém, após o primeiro mês, estes alunos com dificuldades passaram a dialogar e a interagir de uma forma realmente incrível! Estes inclusive davam ideias para a professora, para fazer algo a mais durante a finalização de alguma atividade do dia. Fato inesperado e causador de uma grande evolução em um curto espaço de tempo, porém, que já havia sido constatado por Costa (2012), Weckelmann (2012) e Camacho (2015), anteriormente em suas pesquisas.

No decorrer das aulas, observou-se que os alunos ficavam de forma mais descontraída, as vezes até demais, afinal podiam dialogar com os colegas e com a professora sempre que fosse necessário. No entanto, durante as atividades escritas como produção textual, no caso da redação, ou até mesmo repassar a limpo algum texto ou atividade realizada *online*, pôde-se notar que os mesmos possuem muita dificuldade na escrita e também na compreensão do texto e do enunciado da atividade.

Os alunos parecem não possuir o costume de ler de fato os enunciados das atividades, as instruções e nem as dicas. Muitos esperam que alguém simplesmente lhes dê a resposta, pois é algo mais fácil. Dessa forma, acabam tendo sérias dificuldades ao tentar fazer as atividades propostas, afinal praticamente todas as atividades fazem uso da interpretação.

A dificuldade em realizar a leitura de textos simples também foi algo preocupante. Muitos alunos não sabiam pronunciar palavras com acento, principalmente. Desse modo, para tentar melhorar estes pontos, muitas atividades foram focadas em interpretação textual e leituras à parte, para que os mesmos pudessem se acostumar aos poucos. Uma estratégia simples que trouxe resultados pequenos, mas suficientes, para observar a melhora dos mesmos.

O caso específico da aluna que não tinha total conhecimento sobre o alfabeto, foi o que mais mostrou resultados em curto período de tempo. Pôde-se notar em todas as aulas a motivação e a felicidade que esta aluna transparecia, desde o primeiro dia de aula. Motivação, esta, que também é relatada por Camacho (2015) durante suas observações em sua respectiva pesquisa.

Toda a sua empolgação era contagiante, tudo para ela era novo, diferente e acima de tudo divertido pois nunca havia tido a oportunidade de aprender desta forma. Então ela se divertia ao mesmo tempo que aprendia e sempre permanecia sorrindo.

Contudo, tanto a escrita quanto a leitura ainda são pontos que precisam ser muito bem trabalhados, de forma calma, pois segundo a docente, a aluna possui certo nível de *déficit* de inteligência, o que dificulta um pouco o seu aprendizado. Por mais que haja este obstáculo, a sua vontade de aprender é motivadora. Em uma das aulas, ela estava de certa forma tão feliz que fez o seguinte comentário: “quando eu for maior quero ser uma professora boa igual a você”. Algo que foi, de fato, muito emocionante de se ouvir. Para este caso, foram utilizados apenas aplicativos para se trabalhar no *tablet*, pois assim também a ajudaria a melhorar sua coordenação motora. Algo que facilitou bastante, pois nos *tablets*, existe a possibilidade de redimensionar letras e figuras, para melhor conforto e visibilidade.

Assim sendo, durante todas as aulas em ambos os períodos, houve notáveis mudanças para um curto período de acompanhamento. O que mais chamou a atenção foi o aumento do interesse pelo conteúdo da disciplina de Língua Portuguesa, à qual muitos alunos demonstraram certa resistência inicialmente e, no final, acabaram se interessando mais do que o esperado.

As aulas foram ministradas dentro de uma sala específica, como mencionado anteriormente, e, por mais que não houvessem tantas tecnologias digitais diversas no ambiente, foi fator de grande diferencial que colaborou significativamente para o desenvolvimento da presente pesquisa, pois, diferentemente de Caiado (2011), onde em sua pesquisa, afirma que uma das professoras observadas relata ter tido problemas com o laboratório de informática, devido ao fato de ter a necessidade da presença de um técnico na área, problemas com a manutenção e aparentemente a consideração pelo espaço como irrelevante, o mesmo não ocorreu durante esta pesquisa pois, o fato de não ter a necessidade de depender de alguém para liberar a utilização do espaço e deixando, assim, em segundo plano a manutenção da sala, foram pontos positivos que facilitaram o estudo de caso.

Como qualquer equipamento tecnológico, existe a necessidade de realizar manutenções, contudo estas eram realizadas em um dia específico da semana, fora do horário de aula, para que assim não houvessem interferências.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É perceptível que, em muitos locais do país, existem problemas relacionados ao analfabetismo de alunos, durante seu período escolar inicial, algo que não deveria ocorrer, pois a alfabetização é um dos pilares de sobrevivência no mundo, desde há muito tempo. Assim, podemos compreender a necessidade de trazer novas possibilidades de aprendizagem para estes alunos, os quais possuem dificuldades de aprendizagem. As tecnologias digitais possuem o potencial para ajudar, podendo facilitar a aprendizagem dos mesmos, uma vez que as técnicas tradicionais não parecem surtir mais um efeito relativamente grande.

Contudo, é perceptível que tais tecnologias, mesmo já sendo populares, desde as mais simples às mais complexas, ainda não são acessíveis por muitos alunos. Como tal, disponibilizar tais recursos nas escolas já seria um grande passo, juntamente com a adesão positiva pelos professores, que não possuem total afinidade pelos mesmos, podendo, assim, trazer o aprendizado mútuo entre professores e alunos gradativamente.

Como diversas pesquisas apontam, o uso das mesmas pode ser integrado aos meios educacionais; talvez de uma forma não tão rápida, contudo, desde que sejam visíveis as mudanças nas instituições e principalmente na aprendizagem, será

algo gratificante, tendo em vista os obstáculos que haviam anteriormente, desaparecendo aos poucos.

8. ALCANCE DOS OBJETIVOS

O objetivo geral deste trabalho foi atingido, pois conseguimos identificar uma melhora na motivação e o engajamento dos alunos em relação à disciplina base. Já sobre os específicos, a seleção das tecnologias foi atingida parcialmente, pois nem todo o conteúdo previsto foi possível de se encontrar e adaptar para o uso com as tecnologias digitais, porém a organização do espaço foi concretizada pelo fato de o local possuir este espaço adequado para as aulas, o que ajudou e muito durante as atividades propostas. No que diz respeito à integração curricular, esta foi atingida de forma parcial, pois da mesma forma que a seleção de conteúdo, nem tudo estava prontamente disponível para fazer uso de forma um pouco mais lúdica, ou até mesmo de forma completa.

Contudo, pudemos observar de forma clara a mudança e progressão destes alunos durante todas as aulas em suas respectivas atividades neste curto período de tempo ocasionados pela mediação tecnológica. Por mais que, não tenha sido viável trabalhar com todos os conteúdos previstos pela BNCC, os que foram selecionados cumpriram a tarefa conforme o esperado.

Pode-se destacar as mudanças no comportamento durante as aulas, onde o engajamento, motivação, colaboração e sobretudo a participação ocorreram de forma efetiva e muito satisfatória, conforme os autores já haviam afirmado anteriormente na RSL, durante suas pesquisas, as quais são destacadas como pontos positivos de desenvolvimento por parte do aluno.

Além disso, a melhora propriamente dita a temática, vale-se destacar, pois, tanto a escrita como a leitura destes alunos, possuíam um nível certamente elevado de debilidade, a qual progrediu de forma considerável desde o início até o fim.

Em ambos os períodos, pode-se contemplar que a escrita, principalmente o que se condiz em relação a ortografia, possuía erros bruscos, mas ao prosseguir com as aulas, estes erros começaram a desaparecer, mesmo que não fosse por completo, a frequência com que apareciam era cada vez menor.

A respeito da leitura pode-se dizer o mesmo, pois, a maior parte dos alunos não possuem o costume de realizar o ato de ler fora da sala de aula, portanto

apresentam dificuldades elevadas, estas que aos poucos começaram a desaparecer, e os mesmos tomaram cada vez mais gosto pela leitura, tornando a assim, gradativamente fluída. Contudo, a leitura ainda possui seus desafios, estes alunos ainda apresentam dificuldades em realizar a leitura de palavras com acentuação, onde pode-se observar que os mesmos não sabem ler tal palavra.

Por mais que este pequeno conjunto de recursos estivesse disponível, não pode-se contemplar por completo todo o conteúdo previsto, senão assim, nota-se que existe a necessidade de se aumentar o repertório de conteúdo sobre essa disciplina, já que alguns temas ainda estão em falta, sejam eles sites, aplicativos etc. É de salientar que, para estes conteúdos, assim fugiria da proposta de intermediação digital.

9. RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE O TCC E SUA RELAÇÃO COM A FORMAÇÃO EM LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

Por meio deste trabalho, pude² compreender de fato o que está ocorrendo com os alunos do ensino público e a importância e necessidade de trazer novas estratégias de ensino para os mesmos, pois aparentemente, o método tradicional não está mais surtindo tanto efeito quanto o esperado ou, talvez, como ocorria no passado.

De fato, aplicar tudo o que foi aprendido ao longo dos anos, ou seja, passar da teoria para a prática, foi algo muito desafiador e cheio de barreiras que parecem impossíveis de serem quebradas à primeira vista. Perguntas que muitas vezes parecem não possuir respostas imediatas para solucionar tal problema de um aluno específico.

Tentar compreender o que se passa na cabeça de cada aluno também é algo difícil, pois isso reflete em seus comportamentos e atitudes dentro da sala, as quais nem sempre são as ideais. Sendo assim, dividir a atenção entre dezenas de alunos ao mesmo tempo traz a necessidade de estratégias para articular o que pode ser feito dentro daquele período de tempo, podendo assim sanar todas as dúvidas de todos os alunos.

E assim, ser um professor (a) pesquisador (a) e coletar e analisar informações a todo momento se torna algo essencial para progredir, principalmente no que diz respeito à utilização de tecnologias digitais na educação, algo que parece ser

² Esta seção será apresentada na primeira pessoa do singular, haja vista tratar-se de um relato da autora sobre sua vivência ao longo do desenvolvimento deste TCC, bem como, sobre as relações com sua formação.

complexo, pois estas tecnologias estão espalhadas por todos os cantos, inclusive nas escolas, porém, muitas vezes são esquecidas ou deixadas de lado. Sendo que isso pode estar relacionado com a questão do docente ainda possuir aversão à utilização dessas tecnologias ou simplesmente não saber como utilizá-las adequadamente, o que ocorre com muita frequência, fazendo-se necessário alguém inicialmente mostrar este caminho novo repleto de diversidade, para que com isso seja possível mudar aos poucos os métodos e os recursos didáticos e, conseqüentemente, para uma integração de tecnologias digitais dos programas curriculares com qualidade e sustentável a longo prazo.

10. PESQUISAS FUTURAS

No período do desenvolvimento deste TCC (março a novembro de 2017) foi possível constatar possibilidades de encaminhamentos futuros com base nos resultados alcançados. Dentre eles podemos citar:

- Uma busca aprofundada de *softwares* ou aplicativos para os itens não atendidos neste TCC;
- Uma triangulação entre a RSL e os resultados obtidos no estudo de caso para desenvolver uma análise aprofundada e melhor fundamentada;
- O desenvolvimento de *softwares* ou aplicativos para atender todo o programa curricular da temática LOE;
- O desenvolvimento de sequências didáticas para uso desses *softwares* ou aplicativos na LOE;
- A elaboração de propostas de formação de professores para a integração de tecnologias digitais à temática LOE.

REFERÊNCIAS

- ABC DAS BOLHAS EM PORTUGUÊS. Disponível em: <<https://goo.gl/T6PyUo>>. Acesso em: 29 de mai de 2017.
- ADJETIVOS – FÁCIL. Disponível em: <<https://goo.gl/UaapbP>>. Acesso em: 15 de mai de 2017.
- ALFABETIZANDO 2.0 .Disponível em: <<https://goo.gl/SzedfB>>. Acesso em: 17 de abr de 2017.
- ALFABETO MELADO. Disponível em: <<https://goo.gl/m4VxNN>>. Acesso em: 23 de mar de 2017.
- ALFABETO EM PORTUGUÊS BRASIL. Disponível em: <<https://goo.gl/ndZpbh>>. Acesso em: 15 de mai de 2017
- ALLIANCE FOR EXCELLENT EDUCATION. Using Technology to Learn.* 2011. Disponível em: <<https://goo.gl/2FupUm>>. Acesso em: 19 de jul de 2017.
- ANTUNES, Irandé. Muito além da gramática, por um ensino sem pedras no caminho. São Paulo: Parábola Editorial, 2007.
- APRENDENDO O ALFABETO. Disponível em: <<https://goo.gl/yQnfy>>. Acesso em: 17 de abr de 2017.
- ATIVIDADE COM X E CH. Disponível em: <<https://goo.gl/vgdftu>>. Acesso em: 26 de jun de 2017.
- AUBREY, Carol; DAHL. Sarah. **A review of the evidence on the use of ICT in the Early Years Foundation Stage**, Coventry: Becta, 2008.
- BINGO EDUCATIVO. Disponível em: <<https://goo.gl/h3Esi9>>. Acesso em 12 de jun de 2017.
- BOAVIDA, Ana Maria.; PONTE, João Pedro da. **Investigação colaborativa: potencialidades e problemas.** In: GTI (Org). Refletir e investigar sobre a prática profissional. Lisboa: APM, 2002. p. 43-55.
- BRASIL. Ministério da Educação. Relatório educação para todos no Brasil 2000-2015. 2014. Disponível em: <<https://goo.gl/0KjQIW>>. Acesso em: 15 de ago de 2017.
- BRASIL. PLANO NACIONAL DE EDUCAÇÃO 2014-2024. 2014. Disponível em <<https://goo.gl/c6KxQO>>. Acesso em: 20 de fev 2017.
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Parâmetros Curriculares Nacionais 1ª a 4ª Séries: Língua Portuguesa. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- BRUXA DOS ACENTOS. Disponível em: <<https://goo.gl/kClrpC>>. Acesso em: 14 de ago de 2017.

BRASIL. Centro Assistencial Lar São Francisco de Assis. Disponível em: <<http://lsfa.org.br/tag/jandaia-do-sul/>>. Acesso em: 01 de mar de 2017.

BUBBLE WORDS. Disponível em: <<https://goo.gl/GhoVZg>>. Acesso em: 03 de abr de 2017.

BURNETT, Cathy. **Technology and literacy in early childhood educational settings**: a review of research. United Kingdom: Journal of early childhood literacy, 2010, p. 247-270.

CAIADO, Roberta Varginha Ramos. **Novas Tecnologias Digitais na informação e comunicação e o ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa**. Recife: UFPE, 2011. Disponível em: <<https://goo.gl/167s48>> Acesso em: 03 de mar de 2017.

CAIADO, Roberta Varginha Ramos, MORAIS, Artur Gomes. **Práticas de ensino de língua portuguesa com as TDIC**. Educação Temática Digital. v. 15, n. 3, 2013, p.578 - 594.

CAMACHO, Rodolfo Ballestas. **Relación entre tic y la adquisición de habilidades de lectoescritura em alumnos de primer grado de básica primaria**. Investig. desarro., Barranquilla , v. 23, n. 2, 2015, p. 338-368. Disponível em: <<https://goo.gl/z9Grfi>>. Acesso em: 20 de fev de 2017.

CARTA ENIGMÁTICA. Disponível em: <<https://goo.gl/GkErFl>>. Acesso em: 15 de mai de 2017.

CECCHIN, Anidene de Siqueira ; REIS, Susana Cristina dos. **As tecnologias digitais no ensino e aprendizagem de língua** - Investigação de uma abordagem para o ensino de produção de narrativas digitais: um estudo com foco em práticas de multiletramentos no contexto escolar público. Veredas – Revista de Estudos Linguísticos. [on-line]. Edição 20. Minas Gerais: UFJF, 2016. Disponível em: <<https://goo.gl/qxiDGa>>. Acesso em: 20 fev. 2017.

CONCERTANDO O TEXTO – DIÁLOGO. Disponível em: <<https://goo.gl/Q9SF62>>. Acesso em: 13 de nov de 2017.

COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa. **Letramento digital**: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

COSTA, Fernando, RODRIGUEZ, Carla; CRUZ, Elisabete; FRADÃO, Sandra. **Repensar as TIC na Educação. O Professor como Agente Transformador**. Lisboa: Santillana, 2012.

COX, KeniaKodel. **Informática na educação escolar**. 2. ed. Campinas: São Paulo, 2008.

CRÔNICA "A BOLA" - ORDENANDO O TEXTO. Disponível em: <<https://goo.gl/w4qfEb>>. Acesso em: 16 de out de 2017.

CRÔNICA - CORRIGINDO OS ERROS. Disponível em: <<https://goo.gl/ulPJze>>. Acesso em: 11 de set de 2017.

CURSIVE LETTERS LEARN TO WRITE. Disponível em: <<https://goo.gl/q82PFo>>. Acesso em: 05 de jun de 2017.

ENCONTRE A PALAVRA: SINÔNIMOS E ANTÔNIMOS. Disponível em: <<https://goo.gl/M9fqJ4>>. Acesso em: 19 de jun de 2017.

ESCOLA GAMES. Forma Palavras. Disponível em: <<https://goo.gl/dPpr5b>>. Acesso em: 27 de mar de 2017.

ERTE - Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas - Ministério da Educação. Disponível em: <<https://goo.gl/58MUbu>>. Acesso em: 10 de jun de 2017.

EXPLORANDO O POEMA "A CHÁCARA DO CHICO BOLACHA". Disponível em: <<https://goo.gl/B2EJ91>>. Acesso em: 30 de out de 2017.

FÁBULA: A FORMIGA E A POMBA. Disponível em: <<https://goo.gl/mp1hHT>>. Acesso em: 25 de set de 2017.

FÁBULAS - ATIVIDADE DE LEITURA E INTERPRETAÇÃO. Disponível em: <<https://goo.gl/WU6uBZ>>. Acesso em: 06 de nov de 2017.

FERNANDES, Maria Alexandra da Silva. **O ensino e aprendizagem da escrita com recursos digitais**: a aula de língua portuguesa no 5º ano de escolaridade. Lisboa: UAB, 2014. Disponível em: <<https://goo.gl/gPqY4n>> Acesso em: 30 ago. de 2017.

FORMAÇÃO DE PALAVRAS. Disponível em: <<https://goo.gl/RzQtYF>>. Acesso em: 10 de abr de 2017.

GALILEU. **Aulas tradicionais são ineficientes, mostra estudo**. Professor na frente da sala e alunos apenas escutando soa chato? Não é o único problema: esse tipo de aula também pode ser menos efetivo. Editora Globo: São Paulo, 13 mai. 2014. Disponível em: <<https://goo.gl/OzHctb>>. Acesso em: 03 de jul. de 2017.

GAME DA REFORMA ORTOGRÁFICA. Disponível em: <<https://goo.gl/4DRa5r>>. Acesso em: 26 de jun de 2017.

GATTI, Bernardete Angelina. **Os agentes escolares e o computador no ensino**. Revista de Educação e Informática, São Paulo, v.4, Edição Especial, 1993, p. 22-27.

INTERPRETAÇÃO DE CRÔNICA – UM JOGO QUE É UMA VERGONHA. Disponível em: <<https://goo.gl/z8rP5t>>. Acesso em: 04 de set de 2017.

INTERPRETAÇÃO DE TEXTO – A FOCA. Disponível em: <<https://goo.gl/Kt1jXY>>. Acesso em: 28 de ago de 2017.

INTERPRETAÇÃO DE TEXTO - CRÔNICA: A BOLA. Disponível em: <<https://goo.gl/Ovw0WZ>>. Acesso em: 28 de ago de 2017.

INTERPRETAÇÃO DE TEXTO – O CRAVO E A ROSA. Disponível em: <<https://goo.gl/ayCwNq>>. Acesso em: 04 de set de 2017.

INTERPRETAÇÃO DE TEXTO – O REFORMADOR DO MUNDO. Disponível em: <<https://goo.gl/xYZjWW>>. Acesso em: 09 de out de 2017.

iTEC. Final public report: Magazine "Designing the future classroom",2014. Disponível em: <<http://files.eun.org/itec/del/ITEC-D1p3p2.pdf>>. Acesso em: 25 out. 2017.

JOGO ALFABETO EM FLASH. Disponível em: <<https://goo.gl/St6p7Y>>. Acesso em: 10 de abr de 2017.

JOGO DA ACENTUAÇÃO: Disponível em: <<https://goo.gl/PGZQMS>>. Acesso em: 14 de ago de 2017.

JOGO DA FORÇA: ORTOGRAFIA DAS PALAVRAS COM “B” E “P”. Disponível em: <<https://goo.gl/yZvKpv>>. Acesso em: 26 de jun de 2017.

JOGO DA FORÇA: VERBOS. Disponível em: <<https://goo.gl/TWWRSD>>. Acesso em: 29 de mai de 2017.

JOGO DA MEMÓRIA PONTUAÇÃO. Disponível em: <<https://goo.gl/G1Gqk4>>. Acesso em: 21 de ago de 2017.

JOGO DA MEMÓRIA: VERBOS. Disponível em: <<https://goo.gl/a8csS5>>. Acesso em: 29 de mai de 2017.

JOGO DA ORTOGRAFIA - LEITURA E ESCRITA DE PALAVRAS SEGUNDO AS REGRAS DA NOVA ORTOGRAFIA DA LÍNGUA PORTUGUESA. Disponível em: <<https://goo.gl/oFh3uV>>. Acesso em: 19 de jun de 2017.

JOGO DA ORTOGRAFIA: VERBOS. Disponível em: <<https://goo.gl/9n3ymu>>. Acesso em: 22 de mai de 2017.

JOGO DA VÍRGULA. Disponível em: <<https://goo.gl/Fum1ck>>. Acesso em: 21 de ago de 2017.

JOGO DOS SINÔNIMOS. Disponível em: <<https://goo.gl/jGQmcQ>>. Acesso em: 19 de jun de 2017.

JOGO DOS SUBSTANTIVOS. Disponível em: <<https://goo.gl/G3toU>>. Acesso em: 17 de abr 2017.

JOGO TRÍVIA ACENTUAÇÃO. Disponível em: <<https://goo.gl/GUufbM>>. Acesso em: 14 de ago de 2017.

JOGO TRÍVIA SUBSTANTIVOS. Disponível em: <<https://goo.gl/oPhhd2>>. Acesso em: 24 de abr de 2017.

LELE SÍLABAS. Disponível em: <<https://goo.gl/RA3YbG>>. Acesso em: 03 de abr de 2017.

LER E CONTAR. Disponível em: <<https://goo.gl/H5ypv9>>. Acesso em: 23 de mar de 2017.

Massachusetts Institute of Technology. MIT News. 2016. Disponível em <<https://goo.gl/Ulp3px>>. Acesso em: 12 de mai 2017.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. **Novas Tecnologias na Educação** - Reflexões Sobre a Prática. Maceió: Edufal, 2002, p. 131.

MISSÃO ESPACIAL. Disponível em: <<https://goo.gl/YqfCEh>>. Acesso em: 07 de ago de 2017.

MONTA PALAVRAS. Disponível em: <<https://goo.gl/cJrkqb>>. Acesso em 27 de mar de 2017.

MONTEIRO, Maria Teresa Marques Mano de Matos Silveira. **A utilização da Web Social na disciplina de Português numa turma do 2º Ciclo do Ensino Básico.** Lisboa: UAB, 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/1yKGr3.pdf>>. Acesso em: 26 ago. de 2017.

MORAN, José Manuel. **A Educação que desejamos:** novos desafios e como chegar lá. In: MORAN, J.M. (Org). A integração das tecnologias na educação. Campinas: Papirus, 2013 , p. 89-90.

MORAN, José Manuel; MASETTO Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aaparecida. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica.** In: MORAN, J. M. (Org). Desafio que as tecnologias digitais nos trazem. Campinas: Papirus, 2013, p. 30-35.

MORAN, José Manuel; MASETTO Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aaparecida. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica.** In: MORAN, J. M. (Org). Integrar as tecnologias de forma inovadora. Campinas: Papirus, 2013 , p. 36-46.

NEUMANN, Michelle M.; NEUMANN, David L. ***Touch screen tablets and emergent literacy.*** *Early Childhood Education Journal*, 2014, p. 231-239.

NEUMANN, Michelle M. ***An examination of touch screen tablets and emergent literacy in Australian preschool children.*** *Australian Journal of Education*, 2014, p.109-122.

NEUMANN, Michelle M. **Young children's use of touch screen tablets for writing and reading at home:** Relationships with emergent literacy. *Computers and education*, 2016, p. 61–68.

ORTOGRAFIA R E RR. Disponível em: <<https://goo.gl/H9qkYf>>. Acesso em: 07 de ago de 2017.

PALAVRAS CRUZADAS – PONTUAÇÃO. Disponível em: <<https://goo.gl/nhQTdS>>. Acesso em: 21 de ago de 2017.

PALMA ABC-EDUCAÇÃO E DIVERSÃO. Disponível em: <<https://goo.gl/vVxNur>>. Acesso em: 08 de mai de 2017.

PALMAKIDS. Disponível em: <<https://goo.gl/daGpw5>>. Acesso em: 01 de mai de 2017.

PASSATEMPOS EDUCATIVOS: ADJETIVOS. Disponível em: <<https://goo.gl/cN5MzY>>. Acesso em: 08 de mai de 2017.

PASSATEMPOS EDUCATIVOS: SUBSTANTIVO COLETIVOS. Disponível em: <<https://goo.gl/tp3Fhc>>. Acesso em: 01 de mai de 2017.

PASSATEMPOS EDUCATIVOS: SUBSTANTIVO PRÓPRIO. Disponível em: <<https://goo.gl/5UtMc>>. Acesso em: 24 de abr de 2017.

PASSATEMPOS EDUCATIVOS: SUBSTANTIVOS DERIVADOS. Disponível em: <<https://goo.gl/V5xrg7>>. Acesso em: 08 de mai de 2017.

PASSATEMPOS EDUCATIVOS: SUBSTANTIVOS PRIMITIVOS. Disponível em: <<https://goo.gl/orofLZ>>. Acesso em: 01 de mai de 2017.

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar**: convite à viagem. Porto Alegre: ArtMed, 2000.

POEMA - O BICHO. Disponível em: <<https://goo.gl/5p3WEk>>. Acesso em: 18 de set de 2017.

POEMA EM CÓDIGOS. Disponível em: <<https://goo.gl/vGYPEi>>. Acesso em: 13 de out de 2017.

PONTUAÇÃO NOS DIÁLOGOS. Disponível em: <<https://goo.gl/78JXsJ>>. Acesso em: 23 de out de 2017.

PRETTO, Nelson De. Luca. **Desafios da educação na sociedade do conhecimento**. Brasília: SBPC, 2000. Disponível em <<https://goo.gl/c8iPBE>>. Acesso em: 26 de abr 2017.

ROJO, Roxane. (Org.). Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs. São Paulo: Parábola editorial, 2013.

ROJO, Roxane.; MOURA, Eduardo. (Org.). Multiletramentos na escola. São Paulo: Parábola editorial, 2012.

SANTOS, Gláucia Maria Da Costa, BARROS, Daniela Melaré Vieira. Escola de tempo integral: a informática como princípio educativo. nº 46/8. 2008. Disponível em: <<https://goo.gl/xyHQcx>>. Acesso em: 23 abr de 2017.

SANTOS ROSA, Selma.; ROSA, Valdir. ; SALES, Márcia Barros De. **Portal virtual Hands-on-Tec**: recurso de autoria para professores da educação básica. *Multimedia Journal of Research in Education*, v. 1, p. 1-6, 2014. Disponível em: <<https://goo.gl/WZohPL>>. Acesso em: 23 set de 2017.

SCIENCE. **Lectures aren't just boring, they're Ineffective, too, study finds**. AAS: Washington. 12 mai. 2014. Disponível em: <<https://goo.gl/ds9Ead>>. Acesso em: 01 de set de 2017.

SELWYN, Neil. O uso das TIC na educação e a promoção de inclusão social: uma perspectiva crítica do Reino Unido. Campinas: Educ. Soc. vol.29, n.104, 2008, p. 815-850. Disponível em: <<https://goo.gl/O0Fb9N>>. Acesso em: 13 mar de 2017.

SÍLABAS. Disponível em: <<https://goo.gl/bFkYEL>>. Acesso em: 10 de abr de 2017.

SINAIS DE PONTUAÇÃO. Disponível em: <<https://goo.gl/VadVN>>. Acesso em: 14 de ago de 2017.

SONHO DE BAILARINA. Disponível em: <<https://goo.gl/vc8rkn>>. Acesso em: 07 de ago de 2017.

SPELL AND WRITE. Disponível em: <<https://goo.gl/jnphHg>>. Acesso em: 27 de mar de 2017.

TURMA DO LILO – ALFABETIZAÇÃO. Disponível em: <<https://goo.gl/ci82ZZ>>. Acesso em: 24 de abr de 2017.

UNESCO. **ICT in Primary Education - Analytical survey**. Moscow: IITE, 2012. Disponível em: <<https://goo.gl/xphAh6>>. Acesso em: 26 de jan de 2017.

UNESCO. **Recognizing the potential of ICT in early childhood education - Analytical survey**. Moscow: IITE, 2010. Disponível em: <<https://goo.gl/km9F3M>>. Acesso em: 15 de jan de 2017.

VERBOS – AÇÃO, ESTADO OU FENÔMENO. Disponível em: <<https://goo.gl/MHpUeG>>. Acesso em: 12 de jun de 2017.

VERBOS – MODO INDICATIVO. Disponível em: <<https://goo.gl/b7daSC>>. Acesso em: 05 de jun de 2017.

VERBOS. Disponível em: <<https://goo.gl/cKCRWF>>. Acesso em: 05 jun de 2017.

VIAJE COM OS VERBOS. Disponível em: <<https://goo.gl/yjgeA8>>. Acesso em: 22 de mai de 2017.

WORDBUBBLES. Disponível em: <<https://goo.gl/PCLuAW>>. Acesso em: 03 de abr de 2017.

APÊNDICE 1 - AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
CÂMPUS AVANÇADO EM JANDAIA DO SUL
ESTÁGIO SUPERVISIONADO III
DISCENTE - RHAYANNE YUKIKO NAKANO - LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO
ORIENTADORA - SELMA DOS SANTOS ROSA

NOME: *Clisson*

IDADE: *12*

ESCOLA: *Estadual Carlos de Campos*

CIDADE: *Jandaia do Sul, PR*

TECNOLOGIAS: *celular Tablet, computador Wi-Fi vídeo game.*

Atividade 1 – Redação

Escreva uma redação sobre suas férias, com no mínimo 15 linhas.

Na minhas férias fiquei no celular tablet e
 no Wi-Fi vídeo game andei de bicicleta fui
 comer lanche biquê com a colapsita
 ajudar minha mãe fazer serviço e assistir
 vários filmes em casa fui na casa do meu
 amigo brincar jogar vídeo game e fiquei no
 Wi-Fi e joguei xbox 360 play 2 e play 3 e fiquei
 jogando no tablet e minecraft online
 FS 14 android e gta 5 do play 3 fui em apuca
 ra no chapim e sempre um tempo joguei loko
 com meus amigos trabalhei fui no clube
 naal ver alguns parentes fui nas festas
 de aniversário e de jandaia de ver ouvir
 músicas funk e sertanejas conversei
 com a minha família.



UFPR
JANDAIA DO SUL

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
CÂMPUS AVANÇADO EM JANDAIA DO SUL
ESTÁGIO SUPERVISIONADO III
DISCENTE - RHAYANNE YUKIKO NAKANO - LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO
ORIENTADORA - SELMA DOS SANTOS ROSA

Atividade 2 – Diferenciação de Palavras

Escreva o significado das duas palavras, e em seguida, forme uma frase com cada palavra.

Acender → Ascender

Acender é ligar a luz, acesa
ascende, ligar
nome ascende a luz ligada

Acento → Assento

Assento nome Assento
Acento é pra colocar em alguma palavra
tomar assento e pontuar Acento

Cavalheiro → Cavaleiro

cavaleiro é um homem cavaleiro
cavaleiro é um cavalo
cavaleiro nome do cavaleiro

Cesto → Sexto

cesto uma cesta
sesto é sexto
nome entregar o cesto sexto furo

Comprimento → Cumprimento

comprimento é de medir
cumprimento é cumprimentar uma pessoa
nome cumprimento é medir o cumprimento
nome cumprimento

Conserto → Concerto

conserto nome consertar
concerto é levar alguma coisa pra



UFPR
JANDAIA DO SUL

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
CÂMPUS AVANÇADO EM JANDAIA DO SUL
ESTÁGIO SUPERVISIONADO III
DISCENTE - RHAYANNE YUKIKO NAKANO - LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO
ORIENTADORA - SELMA DOS SANTOS ROSA

conserto

vou conserto pra arrumar meu carro

Emigrante → Imigrante

Emigrante significa fugido da polícia
imigrante imigrante e que é ladrão

Laser → Lazer

laser é a luz que laser
lazer é um lugar agradável
só em um lugar gostoso

Recrear → Recriar

Recrear é hora de lazer
Recria é fazer de novo
nome Recrear e depois Recriar a página

Sede → Sede

sede significa que alguém está com sede
sede é beber água

Sela → Cela

sela é uma coisa que coloca no cordão
cela é uma prisão
sela é prender a cela prisão

Soar → Suar

soar significa solar
suar significa uma pessoa suar



UFPR
JANDAIA DO SUL

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
CÂMPUS AVANÇADO EM JANDAIA DO SUL
ESTÁGIO SUPERVISIONADO III
DISCENTE - RHAYANNE YUKIKO NAKANO - LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO
ORIENTADORA - SELMA DOS SANTOS ROSA

Atividade 2 – Diferenciação de Palavras

Escreva o significado das duas palavras, e em seguida, forme uma frase com cada palavra.

Acender → Ascender

Acender luz, acender uma vela
Ascende, liga
vamos acender a luz ligada

Acento → Assento

Assento, tomar Assento
Acento é pra colocar em alguma palavra
Tomar Assentos e pontuar Acento

Cavalheiro → Cavaleiro

cavaleiro é um homem cavaleiro
cavaleiro é um cavalo
cavaleiro nome do cavaleiro

Cesto → Sexto

cesto é uma cesta
sesto é sexto
vamos entregar o cesto sexto feio

Comprimento → Cumprimento

comprimento é de medir
cumprimento é cumprimentar uma pessoa
vamos cumprimentar e medir o comprimento
comprimento

Conserto → Concerto

conserto nome de concertar
conserto é levar alguma coisa pra

APÊNDICE 2 – PLANO DE AULA



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
CAMPUS AVANÇADO EM JANDAIA DO SUL



I. Data: 23/03/2017
II. Dados de Identificação: Escola: Centro Assistencial Lar São Francisco de Assis Professor (a): Solange Aparecida Barbosa Professor (a) estagiário (a): Rhayanne Yukiko Nakano Disciplina: Computação/Língua Portuguesa Série: 5º ano Aula: 1ª e 2ª Período: Matutino e Vespertino
III. Tema: Computação – Ensino mediado por tecnologias digitais na Linguagem Oral e Escrita
IV. Desenvolvimento do tema: Os computadores estão cada vez mais presentes na nossa vida, sendo assim, chega a ser difícil de nos imaginarmos sem a companhia deles, pois o grande objetivo dessas “caixinhas pretas” , é de apenas facilitar o máximo possível a nossa rotina. Desta forma, é muito mais fácil compreender algo novo, se o mesmo estiver relacionado com algo próximo ao nosso cotidiano, logo, podendo gerar um certo apreço por “aquilo”, como no caso dos jogos, que a cada dia que passa estão conquistando cada vez mais as pessoas. A Linguagem Oral e Escrita (LOE) dentro da Língua Portuguesa, é um dos pilares da temática, tendo em vista que muitos alunos possuem dificuldade na mesma, desejamos proporcionar aos alunos uma aprendizagem associada à realidade, desenvolvendo assim a completa alfabetização e a fluência na leitura e escrita iniciais.
V. Objetivos: Objetivo geral: - Analisar como as tecnologias digitais podem contribuir com a aprendizagem da

temática Linguagem Oral e Escrita (LOE) no 5º. ano da educação fundamental.

- Auxiliar nas dificuldades relacionadas a temática.
- Identificar pontos frágeis de cada aluno.

Objetivos específicos:

- Aperfeiçoar as habilidades sobre as máquinas e seus componentes.
- Adquirir e ampliar seus conhecimentos na LOE.
- Propiciar a integração das tecnologias digitais com a temática.

VI. Conteúdo

- LOE (Língua Portuguesa)

Eixo da oralidade

- Constituição da identidade psicossocial, em sala de aula, por meio da oralidade;
- Regras de convivência em sala de aula;
- Características da fala;
- Procedimentos de escuta de textos;
- Jornal falado e entrevista;

Eixo da Leitura

- Localização de informações em textos;
- Seleção de informações;
- Deduções e inferências de informações;
- Reconstrução das condições de produção e recepção de textos;
- Reflexão sobre o conteúdo temático do texto;
- Reflexão sobre o léxico do texto;
- Reflexão sobre a forma, a estrutura e a organização do texto;
- Reflexão sobre os procedimentos estilístico-enunciativos do texto;
- Avaliação dos efeitos de sentido produzidos em texto;
- Recuperação da intertextualidade e estabelecimento de relações entre textos;

Eixo escrita

- Formulário;
- Texto argumentativo;
- Texto expositivo-informativo;
- Procedimentos linguístico-gramaticais e ortográficos;
- Procedimentos estilístico-enunciativos;
- Conhecimentos linguísticos gramaticais;
- Consciência grafo fonêmica;
- Acentuação;
- Pontuação;
- Polissemia;
- Derivação e composição;
- Tempos verbais;
- Concordância nominal e verbal;
- Conjunção;

Eixo da educação literária

- Elementos constitutivos do discurso narrativo ficcional em prosa e versos e estrutura da narrativa e recursos expressivos;
- Elementos constitutivos do discurso poético em versos: estratos fônico, semântico e gráfico;
- Elementos constitutivos do discurso dramático em prosa e versos
- Recursos de criação de efeitos de sentido
- Processos de criação;

 Caso específico (Alfabetização inicial)

VII. Metodologia: Como vamos ensinar?

Para o desenvolvimento das aulas, foram utilizadas as dependências do Centro Assistencial Lar São Francisco de Assis, localizado na cidade de Jandaia do Sul, na chamada sala verde sendo assim possibilitando o manuseio das tecnologias

digitais ali presentes, a fim de que os alunos tenham contato direto e compreendam na prática como desenvolver as atividades propostas.

Aulas práticas, por meio do ensino lúdico ,onde o aluno produzirá exercícios simultaneamente às explicações da professora de forma individual, em dupla ou grupal.

Abertura para discussões e questionamentos pertinentes durante toda a aula ou, em forma de trabalhos para serem entregues.

- Ensino lúdico mediado por tecnologias digitais para a temática Linguagem Oral e Escrita na disciplina de Língua Portuguesa.

VIII. Recursos didáticos:

- . Notebook
- . Internet
- . Tablet
- . Caderno
- . Lápis
- . Fones de Ouvido

VIV. Avaliação:

As avaliações por meio de entrega de atividades serão utilizadas, e também, diagnósticas, por meio da observação constante do trabalho realizado em sala , de forma individual ou grupal, e durante possíveis discussões, para identificar e analisar as soluções desenvolvidas.

- Local: Sala verde (LSFA)

APÊNDICE 3 – GUIA DE CONTEÚDO



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
CAMPUS AVANÇADO EM JANDAIA DO SUL



Guia de Conteúdo (BNCC)

Linguagem Oral e Escrita - Língua Portuguesa

(sujeito a mudanças)

- **Eixo da oralidade**
 - Constituição da identidade psicossocial, em sala de aula, por meio da oralidade;
 - Regras de convivência em sala de aula;
 - Características da fala;
 - Procedimentos de escuta de textos;
 - Jornal falado e entrevista;
- **Eixo da Leitura**
 - Localização de informações em textos;
 - Seleção de informações;
 - Deduções e inferências de informações;
 - Reconstrução das condições de produção e recepção de textos;
 - Reflexão sobre o conteúdo temático do texto;
 - Reflexão sobre o léxico do texto;
 - Reflexão sobre a forma, a estrutura e a organização do texto;
 - Reflexão sobre os procedimentos estilístico-enunciativos do texto;
 - Avaliação dos efeitos de sentido produzidos em texto;
 - Recuperação da intertextualidade e estabelecimento de relações entre textos;
- **Eixo escrita**
 - Formulário;
 - Texto argumentativo;
 - Texto expositivo-informativo;

- Procedimentos linguístico-gramaticais e ortográficos;
- Procedimentos estilístico-enunciativos;
- Conhecimentos linguísticos gramaticais;
- Consciência grafo fonêmica;
- Acentuação;
- Pontuação;
- Polissemia;
- Derivação e composição;
- Tempos verbais;
- Concordância nominal e verbal;
- Conjunção;

- **Eixo da educação literária**
- Elementos constitutivos do discurso narrativo ficcional em prosa e versos estrutura da narrativa e recursos expressivos;
- Elementos constitutivos do discurso poético em versos: estratos fônico, semântico e gráfico;
- Elementos constitutivos do discurso dramático em prosa e versos
- Recursos de criação de efeitos de sentido
- Processos de criação;

- 🌀 Caso específico (Alfabetização inicial)

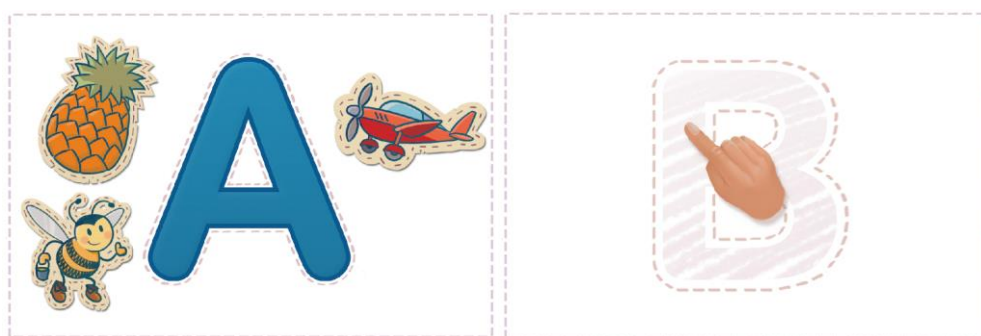
APÊNDICE 4 – SOFTWARES UTILIZADOS

Eixo da escrita

Tema: I. O Alfabeto

Aplicativo → Alfabeto Melado

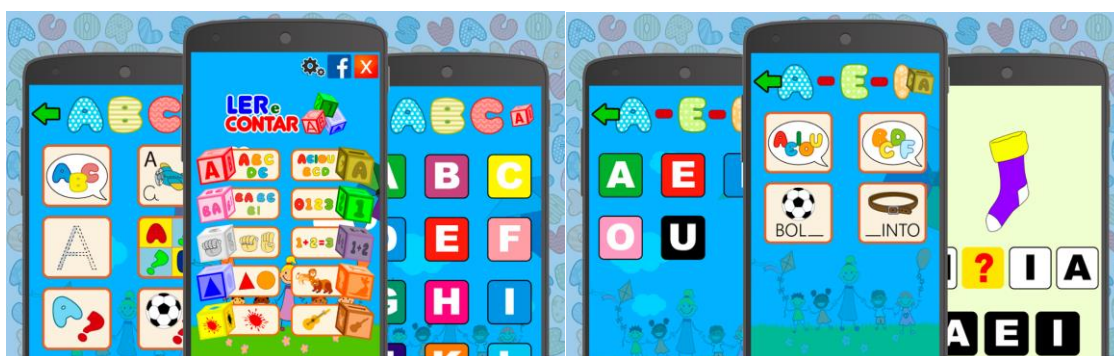
FIGURA 6: TELAS DO JOGO “ALFABETO MELADO”



Fonte: <https://goo.gl/m4VxNN>

Aplicativo → Ler e Contar

FIGURA 7: TELAS DO JOGO “LER E CONTAR”



Fonte: <https://goo.gl/H5ypv9>

Aplicativo → Forma Palavras

FIGURA 8: TELAS DO JOGO “FORMA PALAVRAS”



Fonte: <https://goo.gl/dPpr5b>

Aplicativo → Monta Palavras

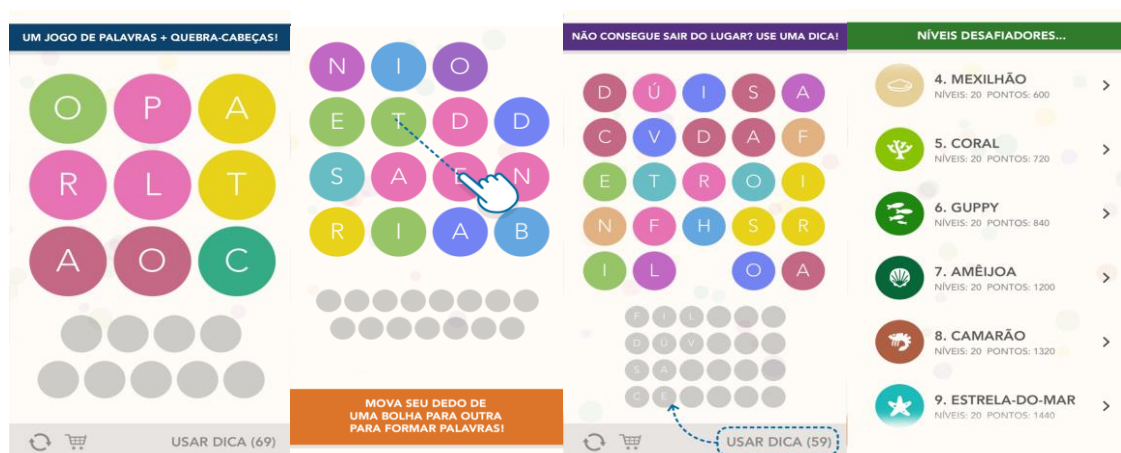
FIGURA 9: TELAS DO JOGO “MONTA PALAVRAS”



Fonte: <https://goo.gl/cJrkqb>

Aplicativo → Word Bubbles

FIGURA 10: TELAS DO JOGO “WORD BUBBLES”



Fonte: <https://goo.gl/PCLuAW>

Aplicativo → *Bubble Words*

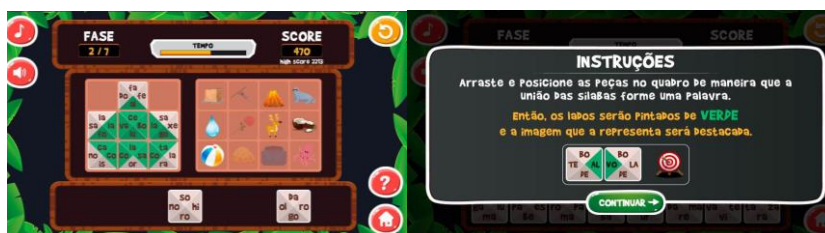
FIGURA 11: TELAS DO JOGO “BUBBLE WORDS”



Fonte: <https://goo.gl/GhoVZg>

Aplicativo → Formação de Palavras

FIGURA 12: TELAS DO JOGO “FORMAÇÃO DE PALAVRAS”



Fonte: <https://goo.gl/RzQtYF>

Site → Jogo Alfabeto em Flash

FIGURA 13: TELA DO JOGO “ALFABETO EM FLASH”



Fonte: <https://goo.gl/St6p7Y>

Site → Aprendendo o Alfabeto

FIGURA 14: TELA DO JOGO “APRENDENDO O ALFABETO”

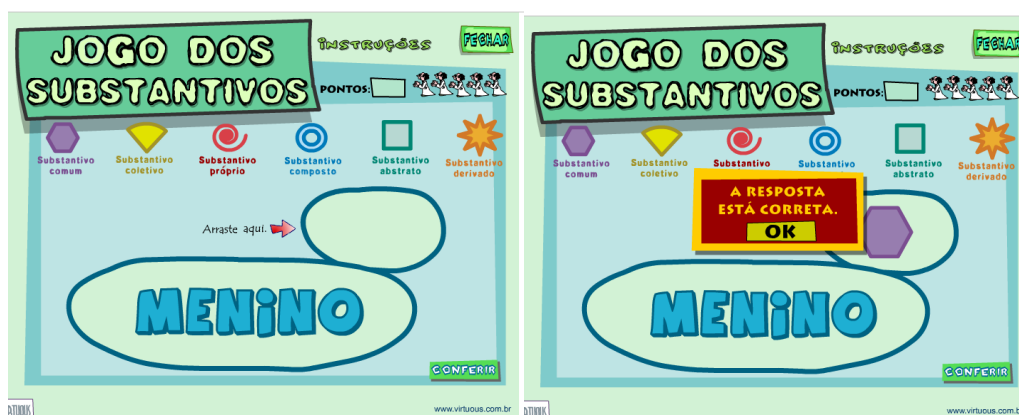


Fonte: <https://goo.gl/yQnfy>

Tema: II. Substantivo, adjetivo e verbo

Site → Jogo dos Substantivos

FIGURA 15: TELAS DO JOGO “JOGO DOS SUBSTANTIVOS”



Fonte: <https://goo.gl/G3toU>

Site → Jogo Trivia Substantivos

FIGURA 16: TELAS DO JOGO “TRÍVIA SUBSTANTIVOS”

Fonte: <https://goo.gl/oPhhd2>

Site → Passatempos Educativos: Substantivo Próprios

FIGURA 17: TELAS DO JOGO “PASSATEMPOS EDUCATIVOS: SUBSTANTIVO PRÓPRIOS”

Passatempos Educativos: Substantivo Próprio.

Nesta coletânea de atividades e exercícios é possível aprender um pouco mais sobre Substantivos Próprios.

Substantivos próprios são aqueles que se aplicam a um determinado ser.

Podem indicar:

Nomes de pessoas: Maria, João, Eduardo, etc.

Acidentes Geográficos: Cordilheira dos Andes, Golfo do México, etc.

Entidades: Organização das Nações Unidas (ONU), Associação Atlética dos Jogadores Profissionais, etc.

Nomes de Cidades/Capitais/Países/Continentes: Curitiba, São Paulo, São João, Europa, América, Brasil, etc.

Os passatempos educativos aqui selecionados proporcionam uma experiência agradável onde o aprendizado ocorre de forma estimulante e divertida, sendo indicado para Crianças, Jovens e Adultos em vários níveis de ensino.

[Clique Aqui Para Acessar a Primeira Lição.](#)

Relação das Atividades Deste Conteúdo:

[Arrastar Soltar Substantivo Próprio.](#)

[Associação de Palavras Substantivo Próprio.](#)

[Juntar Silabas Substantivo Próprio.](#)

[Falso ou Verdadeiro Substantivo Próprio.](#)

[Enigma de Letras Substantivo Próprio.](#)

[Jogo da Forca Substantivo Próprio.](#)

[Jogo da Memória Substantivo Próprio.](#)

[Caça Palavras Substantivo Próprio.](#)

[Quiz Perguntas e Respostas Substantivo Próprio.](#)

[Palavras Cruzadas Substantivo Próprio.](#)

[Interpretação de Textos Substantivo Próprio.](#)

[Quebra Cabeça Substantivo Próprio.](#)

Atividade Educativa de Falso ou Verdadeiro: Substantivos Próprios.

Nesta atividade será necessário ler a questão e escrever dentro da caixa se a afirmação é falsa ou verdadeira.

Estes exercícios são relacionados a Substantivos Próprios da Língua Portuguesa.

Ao digitar irá aparecer uma das placas abaixo:

CERTO Passe para outra palavra.

ERRADO Apague e escreva novamente.

Escreva dentro das caixas: FALSO ou VERDADEIRO.

Curitiba é um substantivo próprio que indica a Capital do Paraná.

O substantivo próprio Brasil é escrito com a letra "z".

São Paulo é Capital do Estado de São Paulo.

Existe uma cidade e um estado denominados Rio de Janeiro.

A África é um país que tem formato parecido com o Brasil.

Fonte: <https://goo.gl/5UtMc>

Site → Passatempos Educativos: Substantivos Coletivos

FIGURA 18: TELA DO JOGO “PASSATEMPOS EDUCATIVOS: SUBSTANTIVOS COLETIVOS”

Passatempos Educativos: Substantivos Coletivos.

Nesta coletânea de atividades e exercícios é possível aprender um pouco mais sobre Substantivos Coletivos.

Os substantivos coletivos são aqueles que indicam ou representam um conjunto de seres de uma mesma espécie: Exemplos: Abelhas - Colméia, Sinos - Carrilhão, Mapas - Atlas, etc.

Os passatempos educativos aqui selecionados proporcionam uma experiência agradável onde o aprendizado ocorre de forma estimulante e divertida, sendo indicado para Crianças, Jovens e Adultos em vários níveis de ensino.

[Clique Aqui Para Acessar a Primeira Lição.](#)

Relação das Atividades Deste Conteúdo:

- [Arrastar Soltar Substantivos Coletivos.](#)
- [Associação de Palavras Substantivos Coletivos.](#)
- [Juntar Sílabas Substantivos Coletivos.](#)
- [Falso ou Verdadeiro Substantivos Coletivos.](#)
- [Enigma de Letras Substantivos Coletivos.](#)
- [Jogo da Força Substantivos Coletivos.](#)
- [Jogo da Memória Substantivos Coletivos.](#)
- [Caça Palavras Substantivos Coletivos.](#)
- [Quiz Perguntas e Respostas Substantivos Coletivos.](#)
- [Palavras Cruzadas Substantivos Coletivos.](#)
- [Interpretação de Textos Substantivos Coletivos.](#)
- [Quebra Cabeça Substantivos Coletivos.](#)

Arrastar e Soltar: Substantivos Coletivos.

Nesta atividade pedagógica, basta arrastar com o mouse as palavras da coluna da esquerda (azul) para o respectivo retângulo da direita (laranja).

Observe que as palavras deverão ser lidas e depois arrastadas para a mesma caixa que contém a palavra.

Este é um excelente exercício de leitura e aprendizado de novas palavras escritas conforme o novo acordo ortográfico da língua portuguesa.

Ao mover a palavra, o fundo da caixa muda de cor.

Cor azul, está correto.

Cor vermelha, está errado, arraste para outra caixa.

Colméia	Junta	Manada
Prole	Prole	Alcatéia
Réstia	Colméia	Carrilhão
Alcatéia	Cacho	Réstia
Carrilhão		
Junta		
Cacho		
Manada		

Os substantivos coletivos são aqueles que indicam ou representam um conjunto de seres de uma mesma espécie: Exemplos: Abelhas - Colméia, Sinos - Carrilhão, Mapas - Atlas, etc.

Fonte: <https://goo.gl/tp3Fhc>

Site → Passatempos Educativos: Substantivos Primitivos

FIGURA 19: TELAS DO JOGO “PASSATEMPOS EDUCATIVOS: SUBSTANTIVOS PRIMITIVOS”

Passatempos Educativos: Substantivos Primitivos.

Nesta coletânea de atividades e exercícios é possível aprender um pouco mais sobre Substantivos Primitivos.

Substantivo Primitivo é aquele que não é originado de outra palavra. Exemplos: Terra, Pedra, Guerra, etc.

Os passatempos educativos aqui selecionados proporcionam uma experiência agradável onde o aprendizado ocorre de forma estimulante e divertida, sendo indicado para Crianças, Jovens e Adultos em vários níveis de ensino.

[Clique Aqui Para Acessar a Primeira Lição.](#)

Relação das Atividades Deste Conteúdo:

- [Arrastar Soltar Substantivos Primitivos.](#)
- [Associação de Palavras Substantivos Primitivos.](#)
- [Juntar Sílabas Substantivos Primitivos.](#)
- [Falso ou Verdadeiro Substantivos Primitivos.](#)
- [Enigma de Letras Substantivos Primitivos.](#)
- [Jogo da Força Substantivos Primitivos.](#)
- [Jogo da Memória Substantivos Primitivos.](#)
- [Caça Palavras Substantivos Primitivos.](#)
- [Quiz Perguntas e Respostas Substantivos Primitivos.](#)
- [Palavras Cruzadas Substantivos Primitivos.](#)
- [Interpretação de Textos Substantivos Primitivos.](#)
- [Quebra Cabeça Substantivos Primitivos.](#)

Enigma de Formação de Palavras: Substantivos Primitivos.

Para resolver esta atividade educativa, organize as letras e escreva a palavra de forma correta dentro de cada caixa.

Todas as palavras deste passatempo são Substantivos Primitivos da Língua Portuguesa.

Atenção: Ao digitar irá aparecer uma das palavras abaixo:

CERTO

ERRADO

Passa para outra palavra. Clique e escreva novamente.

draPe	<input type="text"/>
rMa	<input type="text"/>
uzL	<input type="text"/>
ãoAvi	<input type="text"/>
droVi	<input type="text"/>
rrIea	<input type="text"/>
Grraue	<input type="text"/>
raPto	<input type="text"/>
apaSto	<input type="text"/>
Dteen	<input type="text"/>

Fonte: <https://goo.gl/orofLZ>

Site → Passatempos Educativos: Substantivos Derivados

FIGURA 20: TELAS DO JOGO “PASSATEMPOS EDUCATIVOS: SUBSTANTIVOS DERIVADOS”

Passatempos Educativos: Substantivos Derivados.

Nesta coletânea de atividades e exercícios é possível aprender um pouco mais sobre Substantivos Derivados.

O substantivo derivado é aquele que deriva-se de outra palavra. Exemplos: Terreno (Terra), Pedraria (Pedra), Livraria (Livro), etc.

Os passatempos educativos aqui selecionados proporcionam uma experiência agradável onde o aprendizado ocorre de forma estimulante e divertida, sendo indicado para Crianças, Jovens e Adultos em vários níveis de ensino.

[Clique Aqui Para Acessar a Primeira Lição.](#)

Relação das Atividades Deste Conteúdo:

- [Arrastar Soltar Substantivos Derivados.](#)
- [Associação de Palavras Substantivos Derivados.](#)
- [Juntar Sílabas Substantivos Derivados.](#)
- [Falso ou Verdadeiro Substantivos Derivados.](#)
- [Enigma de Letras Substantivos Derivados.](#)
- [Jogo da Força Substantivos Derivados.](#)
- [Jogo da Memória Substantivos Derivados.](#)
- [Caça Palavras Substantivos Derivados.](#)
- [Quiz Perguntas e Respostas Substantivos Derivados.](#)
- [Palavras Cruzadas Substantivos Derivados.](#)
- [Interpretação de Textos Substantivos Derivados.](#)
- [Quebra Cabeça Substantivos Derivados.](#)

Leitura e Interpretação de Texto: Substantivos Derivados.

Leia atentamente as frases abaixo e responda as perguntas.

- 1- O cafezal é uma plantação de café.
- 2- O relojoeiro é especialista em consertar relógios.
- 3- Comprei um ramalhete de flores na floricultura.
- 4- O religioso é uma pessoa que serve a Deus.
- 5- Eu adoro comer os pastéis da pastelaria que fica na rua próxima à minha casa.

Ao digitar irá aparecer uma das placas abaixo:

CERTO Passe para outra pergunta.

ERRADO Apague e escreva novamente.

As perguntas deste questionário sobre Substantivos Derivados deverão ser respondidas com apenas uma palavra.

- 1) Qual é o substantivo derivado presente na frase dois?
- 2) Qual é o substantivo derivado presente na frase cinco?
- 3) Qual é o substantivo derivado presente na frase três?
- 4) Qual é o substantivo primitivo que originou o substantivo derivado presente na frase quatro?
- 5) Qual é o substantivo derivado presente na frase um?

Fonte: <https://goo.gl/V5xrg7>

Site → Passatempos Educativos: Adjetivos

FIGURA 21: TELAS DO JOGO “PASSATEMPOS EDUCATIVOS: ADJETIVOS”

Passatempos Educativos: Adjetivos.

Nesta coletânea de atividades e exercícios é possível aprender um pouco mais sobre Adjetivos.

Os passatempos educativos aqui selecionados proporcionam uma experiência agradável onde o aprendizado ocorre de uma forma estimulante e divertida, sendo indicado para Crianças, Jovens e Adultos em vários níveis de ensino.

[Clique Aqui Para Acessar a Primeira Lição.](#)

Relação das Atividades Deste Conteúdo:

- [Arrastar Soltar Adjetivos.](#)
- [Associação de Palavras Adjetivos.](#)
- [Juntar Sílabas Adjetivos.](#)
- [Falso ou Verdadeiro Adjetivos.](#)
- [Enigma de Letras Adjetivos.](#)
- [Jogo da Força Adjetivos.](#)
- [Jogo da Memória Adjetivos.](#)
- [Caça Palavras Adjetivos.](#)
- [Quiz Perguntas e Respostas Adjetivos.](#)
- [Palavras Cruzadas Adjetivos.](#)
- [Interpretação de Textos Adjetivos.](#)
- [Quebra Cabeça Adjetivos.](#)

Arrastar e Soltar: Adjetivos.

Nesta atividade pedagógica, basta arrastar com o mouse as palavras da coluna da esquerda (azul) para o respectivo retângulo da direita (laranja).

Observe que as palavras deverão ser ordenadas conforme o grau oposto do adjetivo.

Ao mover a palavra, o fundo da caixa muda de cor.

Cor verde, está correto.

Cor vermelha, está errado, arraste para outra caixa.

Grau dos Adjetivos: Normal, Comparativo de Superioridade e Superlativo.

Bom	Máximo	Feio
Pequeno		
Melhor	Grande	Maior
Menor		
Ótimo		
Mínimo	Mau	Péssimo
Gordo		
Bonito	Magro	Pior

Fonte: <https://goo.gl/cN5MzY>

Site → Carta Enigmática

FIGURA 22: TELAS DO JOGO “CARTA ENIGMÁTICA”



Fonte: <https://goo.gl/GkErFl>

Site → Caça Palavras Adjetivos - Fácil

FIGURA 23: TELA DO JOGO “CAÇA PALAVRAS ADJETIVOS - FÁCIL”



Fonte: <https://goo.gl/UaapbP>

Site → Jogo da Ortografia: Verbos

FIGURA 24: TELAS DO JOGO “JOGO DA ORTOGRAFIA: VERBOS”

Jogo da Ortografia: Verbos.**Escreva as Palavras de Forma Correta:**

As palavras abaixo estão com letras faltando.

Você terá que escrevê-las de forma correta dentro de cada caixa.

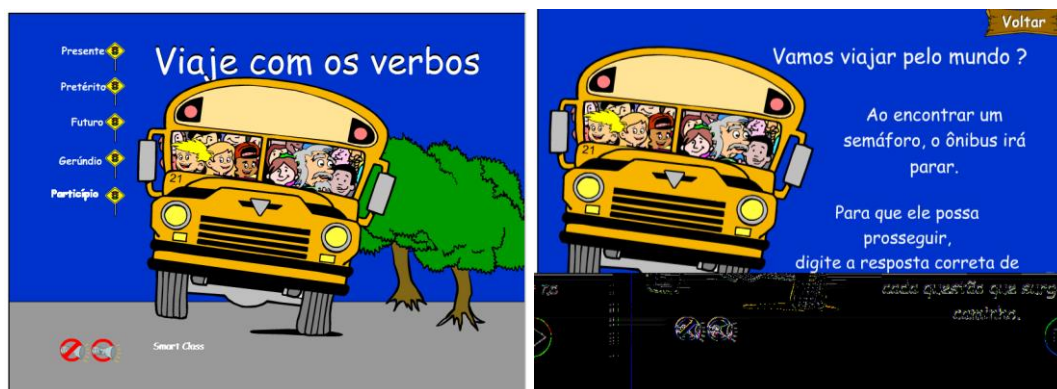
Lembre de utilizar as **Regras da Nova Ortografia da Língua Portuguesa**.Ao escrever a palavra será mostrada uma placa indicando se está **CERTO** ou **ERRADO**.

Se você errar basta apagar e escrever novamente.

1 - A*A* 2 - C*N*AR 3 - D*R*IR 4 - V*S*IR 5 - C*L*AR 6 - C*L*CAR 7 - F*Z*R 8 - L*R* 9 - D*S*RIBUIR 10 - A*D*R 11 - P*D*LAR 12 - D*Z*R Fonte: <https://goo.gl/9n3ymu>

Site → Viaje com os verbos

FIGURA 25: TELAS DO JOGO “VIAJE COM OS VERBOS”

Fonte: <https://goo.gl/yjgeA8>

Site → Jogo da força: Verbos

FIGURA 26: TELA DO JOGO “JOGO DA FORCA: VERBOS”



Fonte: <https://goo.gl/TWWRSD>

Site → Jogo da Memória: Verbos

FIGURA 27: TELA DO JOGO “JOGO DA MEMÓRIA: VERBOS”



Fonte: <https://goo.gl/a8csS5>

Site → Verbos

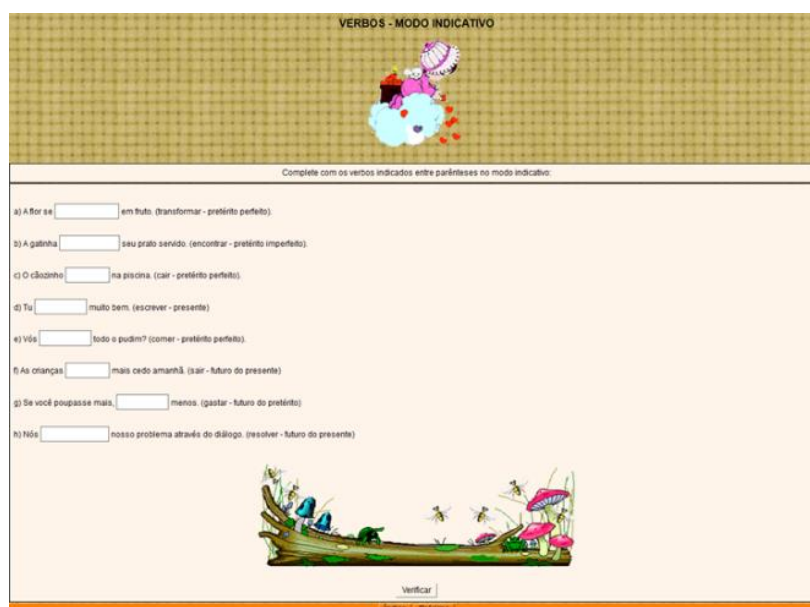
FIGURA 28: TELA DO JOGO “VERBOS”



Fonte: <https://goo.gl/cKCRWF>

Site → Verbos – Modo Indicativo

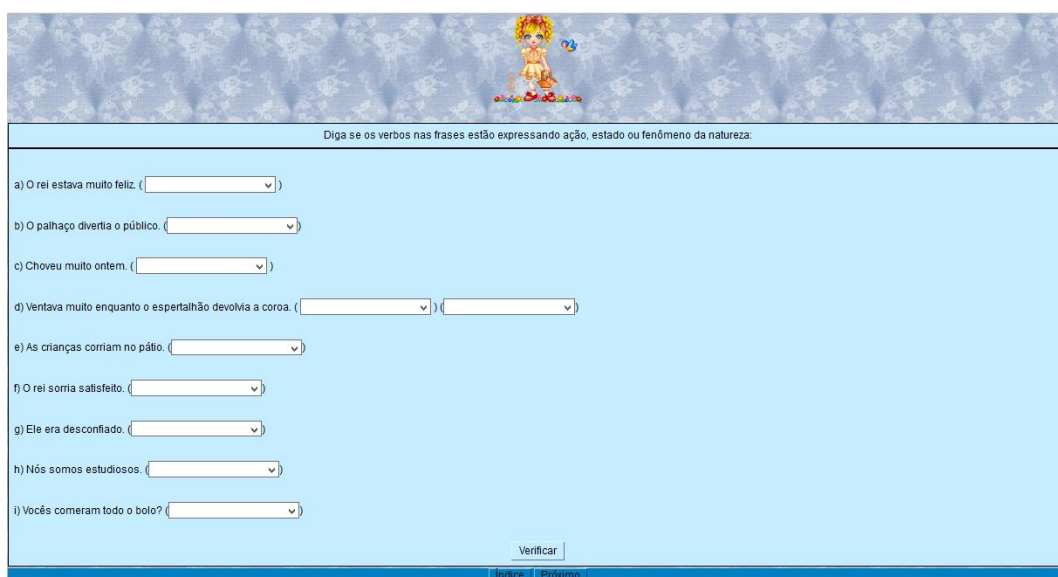
FIGURA 29: TELA DO JOGO “VERBOS – MODO INDICATIVO”



Fonte: <https://goo.gl/b7daSC>

Site → Verbos – Ação, Estado ou Fenômeno

FIGURA 30: TELA DO JOGO “VERBOS – AÇÃO, ESTADO OU FENÔMENO”



Diga se os verbos nas frases estão expressando ação, estado ou fenômeno da natureza:

a) O rei estava muito feliz. ()

b) O palhaço divertia o público. ()

c) Choveu muito ontem. ()

d) Ventava muito enquanto o espertalhão devolvia a coroa. () ()

e) As crianças corriam no pátio. ()

f) O rei sorria satisfeito. ()

g) Ele era desconfiado. ()

h) Nós somos estudiosos. ()

i) Vocês comeram todo o bolo? ()

Verificar

Índice Próximo

Fonte: <https://goo.gl/MHpUeG>

Tema: III. Sinônimos e antônimos

Site → Bingo Educativo

FIGURA 31: TELA DO JOGO “BINGO EDUCATIVO”



Fonte: <https://goo.gl/h3Esi9>

Site → Jogo dos Sinônimos

FIGURA 33: TELA DO JOGO “JOGO DOS SINÔNIMOS”



Fonte: <https://goo.gl/jGQmcQ>

Site → Encontre a Palavra: Sinônimos e Antônimos

FIGURA 33: TELAS DO JOGO “ENCONTRE A PALAVRA: SINÔNIMOS E ANTÔNIMOS”



Fonte: <https://goo.gl/M9fqJ4>

Tema: IV. Ortografia

Site → Jogo da Ortografia - Leitura e Escrita de Palavras Segundo as Regras da Nova Ortografia da Língua Portuguesa

FIGURA 34: TELAS DO JOGO “JOGO DA ORTOGRAFIA - LEITURA E ESCRITA DE PALAVRAS SEGUNDO AS REGRAS DA NOVA ORTOGRAFIA DA LÍNGUA PORTUGUESA”

Jogo da Ortografia.

Leitura e Escrita de Palavras Segundo as Regras da Nova Ortografia da Língua Portuguesa.

Clique em um título para acessar o Jogo de Ler e Escrever Palavras correspondente.

- [Jogo da Ortografia Adjetivos](#)
- [Jogo da Ortografia Animais](#)
- [Jogo da Ortografia Artes](#)
- [Jogo da Ortografia Folclore Brasileiro](#)
- [Jogo da Ortografia Geometria](#)
- [Jogo da Ortografia Jesus Cristo](#)
- [Jogo da Ortografia Nomes de Animais](#)
- [Jogo da Ortografia Nomes de Diversos Animais](#)
- [Jogo da Ortografia Palavras Escritas com "CE" e "CI"](#)
- [Jogo da Ortografia Palavras Escritas Com "S" e "C"](#)
- [Jogo da Ortografia Planeta Água](#)
- [Jogo da Ortografia Resgate de Valores Tema Amor](#)
- [Jogo da Ortografia Tem na Cidade](#)
- [Jogo da Ortografia Verbos](#)
- [Jogo da Ortografia Sistema Físico da Terra](#)
- [Jogo da Ortografia Civilização Romana](#)
- [Jogo da Ortografia Corpo Humano](#)
- [Jogo da Ortografia Estados Brasileiros](#)
- [Jogo da Ortografia Palavras em Inglês](#)
- [Jogo da Ortografia Substantivos](#)
- [Jogo da Ortografia Palavras Escritas Com SS](#)
- [Jogo da Ortografia Plantas](#)
- [Jogo da Ortografia Sustentabilidade](#)
- [Jogo da Ortografia Nomes de Animais](#)
- [Jogo da Ortografia Independência do Brasil](#)
- [Jogo da Ortografia Nomes de Frutas](#)
- [Jogo da Ortografia Grandes Navegações](#)
- [Jogo da Ortografia Oriente Médio](#)
- [Jogo da Ortografia Região Norte do Brasil](#)
- [Jogo da Ortografia História](#)
- [Jogo da Ortografia Palavras Diversas](#)
- [Jogo da Ortografia Palavras Com M](#)
- [Jogo da Ortografia Com Substantivos](#)
- [Jogo da Ortografia](#)
- [Jogo da Ortografia Palavras de Geografia](#)
- [Jogo da Ortografia Nomes Próprios](#)
- [Jogo da Ortografia Palavras Diversas](#)
- [Jogo da Ortografia Animais](#)
- [Jogo da Ortografia Dermatologia](#)
- [Jogo da Ortografia Aulas de História](#)
- [Jogo da Ortografia Reino Fungi](#)
- [Jogo da Ortografia Com Verbos](#)
- [Jogo da Ortografia Nomes de Países](#)

Jogo da Ortografia: Jesus Cristo.

Escreva as Palavras de Forma Correta:

As palavras abaixo estão com letras faltando.

Você terá que escrevê-las de forma correta dentro de cada caixa.

Lembre de utilizar as Regras da Nova Ortografia da Língua Portuguesa.

Após escrever a palavra será mostrada uma placa indicando se está CERTO ou ERRADO.

Se você errar basta apagar e escrever novamente.

- 1 - B*N*ADE
- 2 - E*A*GELHO
- 3 - A*O*
- 4 - R*L*GIOSO
- 5 - S*N*ERIDADE
- 6 - J*S*S
- 7 - C*M*AIXÃO
- 8 - C*I*TÃOS
- 9 - C*I*TIANISMO
- 10 - S*L*AÇÃO
- 11 - L*B*RTAÇÃO
- 12 - C*E*ÇA

Fonte: <https://goo.gl/oFh3uV>

Site → Game da Reforma Ortográfica

FIGURA 35: TELAS DO JOGO “GAME DA REFORMA ORTOGRÁFICA”



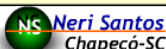

Fonte: <https://goo.gl/4DRa5r>

Site → Atividade com X e CH

FIGURA 36: TELA DO JOGO “ATIVIDADE COM X E CH”

ATIVIDADE COM X E CH

Complete	Escreva por extenso
___AVE	<input type="text"/>
EN___ENTE	<input type="text"/>
RE___EIO	<input type="text"/>
EN___ENTE	<input type="text"/>
EN___ENTE	<input type="text"/>
QUEI___O	<input type="text"/>
EN___UGOU	<input type="text"/>
___ÍCARA	<input type="text"/>
FE___ADURA	<input type="text"/>
___UVA	<input type="text"/>
___AMA	<input type="text"/>

Fonte: <https://goo.gl/vgdftu>

Site → Jogo da Forca: Ortografia das palavras com “B” e “P”

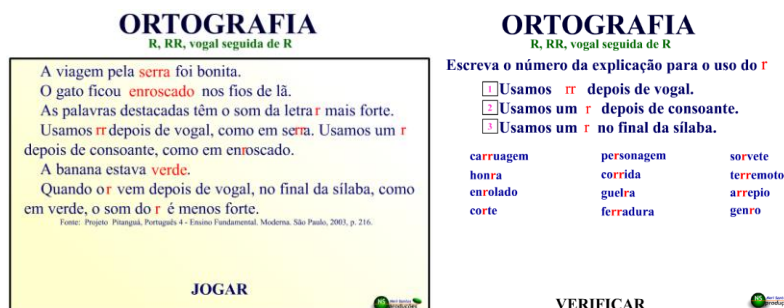
FIGURA 37: TELAS DO JOGO “JOGO DA FORCA: ORTOGRAFIA DAS PALAVRAS COM “B” E “P”



Fonte: <https://goo.gl/yZvKpv>

Site → Ortografia R e RR

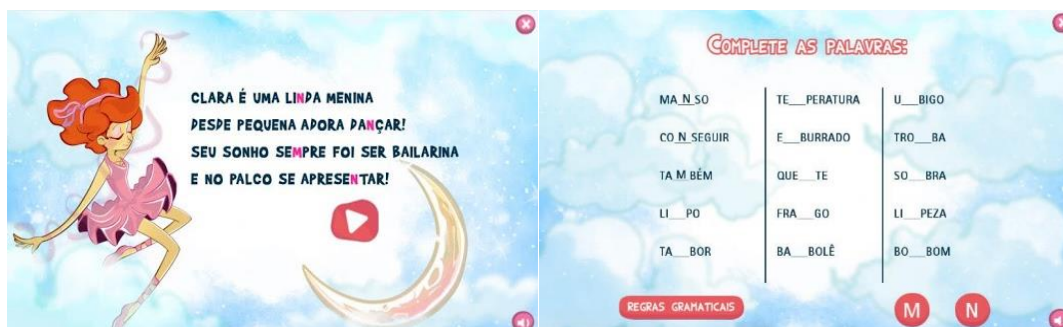
FIGURA 38: TELAS DO JOGO “ORTOGRAFIA R E RR”



Fonte: <https://goo.gl/H9qkYf>

Aplicativo → Sonho de Bailarina

FIGURA 39: TELAS DO JOGO “SONHO DE BAILARINA”



Fonte: <https://goo.gl/vc8rkn>

Site → Missão Espacial

FIGURA 40 TELA DO JOGO “MISSÃO ESPACIAL”



Fonte: <https://goo.gl/YqfCEh>

Tema: V. Acentuação

Site → Bruxa dos Acentos

FIGURA 41: TELAS DO JOGO “BRUXA DOS ACENTOS”



Fonte: <https://goo.gl/kClrpC>

Site → Jogo da Acentuação

FIGURA 42: TELAS DO JOGO “JOGO DA ACENTUAÇÃO”



Fonte: <https://goo.gl/PGZQMS>

Site → Jogo Trivia Acentuação

FIGURA 43: TELA DO JOGO “JOGO TRÍVIA ACENTUAÇÃO”



Fonte: <http://www.smartkids.com.br/jogo/jogo-trivia-acentuacao>

Tema: VI. Pontuação

Site → Sinais de Pontuação

FIGURA 44: TELA DO JOGO “FORMAÇÃO DE PALAVRAS”

Sinais de Pontuação

Preenche os espaços em branco corretamente com os sinais de pontuação que faltam (ponto, vírgula, ponto de interrogação, reticências, travessão, ponto de exclamação), não debes utilizar as pistas.

Aquele homem nunca tinha cortado as barbas [] Pista | Elas cresceram até ao peito [] Pista | até à barriga [] Pista | até aos pés [] Pista | até amastarem pelo chão [] Pista |

Quando a neta o vinha visitar [] Pista | era certo e sabido [] Pista | que podia logo [] Pista |

[] Pista | Avôzinho [] Pista | deixa - me saltar à corda com as suas barbas [] Pista |

Se levava o cão a passeio [] Pista | que trela julgam que usavam [] Pista | As barbas [] Pista | está - se mesmo a ver [] Pista |

E de inverno, o que fazia [] Pista | Trabalhava como limpa chaminés [] Pista | Enfiava as barbas pelas chaminés abaixo [] Pista | vasculhava [] Pista |

O pior foi que certo dia [] Pista | estando um fogão aceso [] Pista | as barbas começaram a arder [] Pista | Comeu para o mar [] Pista | para as pór de molho [] Pista | Sabem o que aconteceu [] Pista | Vieram presos nas barbas [] Pista | como numa rede [] Pista | vinhe caranguejos [] Pista | trinta sardinhas mais um tubarão [] Pista |

Lúcia Dutra Soares " O Homem das Barbas "

verificar

Fonte: <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=3468>

Site → Jogo da Memória Pontuação

FIGURA 45: TELA DO JOGO “JOGO DA MEMÓRIA PONTUAÇÃO”



Fonte: <https://goo.gl/G1Gqk4>

Site → Jogo da Vírgula

FIGURA 46: TELA DO JOGO “JOGO DA VÍRGULA”



Fonte: <https://goo.gl/Fum1ck>

Site → Palavras Cruzadas – Pontuação

FIGURA 47: TELAS DO JOGO “PALAVRAS CRUZADAS – PONTUAÇÃO”

Palavras Cruzadas: Pontuação.

Matéria: Escrita.

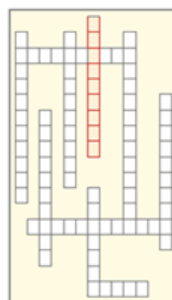
Perguntas Deste Passatempo:

- Usa-se para exprimir admiração.
- Usa-se para as perguntas.
- Usam-se nas citações.
- Vem antes das falas das personagens.
- Usam-se nas frases inacabadas.
- Servem para incluir indicações úteis.
- Tem um valor intermédio entre o ponto e a vírgula.
- Servem para anunciar uma enumeração ou a fala de uma personagem.
- Termina as frases declarativas.
- Marca uma pequena pausa.

Perguntas e Respostas Por:
Nome: Conceição
Profissão: Professora
Cidade: Cascais - Portugal

Banco de Respostas:

exclamação, interrogação, aspas, travessão, reticências, parêntesis, ponto e vírgula, dois pontos, ponto final, vírgula



Verificar

Passatempo Produzido Por:
www.imagem.cti.br

Vertical, 9 letras.
Vem antes das falas das personagens.

Solução OK Cancelar

Fonte: <https://goo.gl/nhQTdS>

Eixo da leitura e escrita

Tema: VII. Produção Escrita e Oral

Atividades Iniciais – Formação de frases

FIGURA 48: ALUNOS DO PERÍODO VESPERTINO REALIZANDO A ATIVIDADE



Redação – O que significa para você a palavra professor(a)?

FIGURA 49: REDAÇÃO DE ALUNA DO PERÍODO MATUTINO



O que Significa Professora (a)

Para mim professora (a) significa
pessoa para ensinar e algumas
professoras (a), são tão chatas que eu
nem gosto de falar ou pensar nelas
e 1ª é a professora Leonice, Graziela,
Claudineia, Cristiana ou Suana, Roseli

Mariana, Jéssica do Karate
Os mais legais são 1ª Raiane, Fernanda
Mari, Camila, Juliana, Silvana, Thiriam,
e elas fazem parte da minha
Bom as professoras Silvana, Juliana, e
uma que eu não lembro o nome dela
elas são as melhores professoras do
mundo elas deram aula lá na minha
cidade natal Bom Sucesso aí que
saúde e tem as professoras que
até chamam seu próprio aluno de
Retardados e alguns são retardados
tipo a professora Fernanda da creche
ela era laca tipo ela jogava
tamanho no mais e a fofo
batia no mais por que eram o
porque eu não sei né e eu
queria mora com a professora
raiane e ela é muito legal
e fim!

♥ FASHION ♥ PRETTY YOUNG



♥ FASHION ♥ PRETTY YOUNG

Fonte: Autora (2017)

Autobiografia

FIGURA 50: AUTOBIOGRAFIA DE ALUNA DO PERÍODO MATUTINO

minha família

* Em 10/05/2006 eu nasci no Hospital de Jesus e da
Mãe e Mãe quando eu nasci eu quase morri.

Logo quando eu tinha 1 ano eu fiquei toda com
febre e eu quase morri e eu quase morri.

Eu sou idoso na minha casa de idade
e eu sou idoso e eu sou idoso e eu sou idoso.

Eu sou idoso e eu sou idoso e eu sou idoso.

Eu sou idoso e eu sou idoso e eu sou idoso.

Eu amo minha família!!!

* Eles são muito importante para mim.
Eu sou idoso e eu sou idoso e eu sou idoso.

Eu sempre quero ir para ir na!!!

* É muito legal, é muito legal.
É muito legal, é muito legal.

O que passa de mal para minha família
é que eu sou idoso e eu sou idoso.

* É muito legal, é muito legal.
É muito legal, é muito legal.

* Construir a minha família.

* É fazer a minha casa e trabalhar.

constar o meu folho!
E fize faculdade terminei os meus
estudo.
E constar o meu vida melhor.

Leitura e Interpretação de Textos

Site → Interpretação de texto - Crônica: A bola

FIGURA 51: TELA DA ATIVIDADE “INTERPRETAÇÃO DE TEXTO - CRÔNICA: A BOLA”

A BOLA

O pai deu uma bola de presente ao filho. Lembrando o prazer que sentira ao ganhar a sua primeira bola do pai. Uma número 5 sem tento oficial de couro. Agora não era mais de couro, era de plástico. Mas era uma bola.

O garoto agradeceu, desembolou a bola e disse "Legal!". Ou o que os garotos dizem hoje em dia quando não gostam do presente ou não querem magoar o velho.

Depois começou a girar a bola, à procura de alguma coisa.

- Como é que fica? - perguntou.

- Como, como é que fica? Não se liga.

O garoto procurou dentro do papel de embrulho.

- Não tem manual de instrução?

O pai começou a desanimar e a pensar que os tempos são outros. Que os tempos são deoidosamente outros.

- Não precisa manual de instrução.

- O que é que ela faz?

- Ela não faz nada. Você é que faz coisas com ela.

- O quê?

- Controla, chuta...

- Ah, então é uma bola.

- Claro que é uma bola.

- Uma bola, bola. Uma bola mesmo.

- Você pensou que fosse o quê?

- Nada, não.

O garoto agradeceu, disse "Legal" de novo, e dali a pouco o pai o encontrou na frente da tevê, com a bola nova do lado, manejando os controles de um videogame. Algo chamado Monster Ball, em que times de monstros disputavam a posse de uma bola em forma de blip eletrônico na tela ao mesmo tempo que tentavam se destruir mutuamente. O garoto era bom no jogo. Tinha coordenação e raciocínio rápido. Estava ganhando da máquina. O pai pegou a bola nova e ensaiou algumas embaixadas. Conseguiu equilibrar a bola no peito do pé, como antigamente, e chamou o garoto.

- Filho, olha.

O garoto disse "Legal" mas não desviou os olhos da tela. O pai segurou a bola com as mãos e a cheirou, tentando recapturar mentalmente o cheiro de couro. A bola cheirava a nada. Talvez um manual de instrução fosse uma boa ideia, pensou. Mas em inglês, para a garotada se interessar.

(Luís Fernando Veríssimo)

Qual é o título deste texto?

Verificar

1 / 15

Mostrar todas as perguntas

Fonte: <https://goo.gl/Ovw0WZ>

Site → Interpretação de texto – O reformador do mundo

FIGURA 52: TELA DA ATIVIDADE “INTERPRETAÇÃO DE TEXTO – O REFORMADOR DO MUNDO”

O REFORMADOR DO MUNDO

Américo Pisca-Pisca tinha o hábito de pôr defeito em todas as coisas. O mundo para ele estaria errado e a natureza só fazia asneira.

- Asneira, Américo?

- Pois então?... Aqui mesmo, neste pomar, você tem a prova disso. Ali está uma jabuticabeira enorme sustentando frutas pequenas, e lá adiante vejo uma colossal abóbora, presa ao caule de uma planta rasteira. Não era lógico que fosse justamente o contrário? Se as coisas tivessem de ser reorganizadas por mim, eu trocaria as bolas, passando as jabuticabeiras para a abóboreira e as abóboras para a jabuticabeira. Não tenho razão?

Assim discorrendo, Américo provou que tudo estava errado e só ele era capaz de dispor com inteligência o mundo. Mas o melhor, concluiu, é não pensar nisto e tirar uma soneca à sombra destas árvores, não acha?

E Pisca-Pisca, piscando que não acabava mais, estirou-se de papo para cima à sombra da jabuticabeira. Dormiu. Dormiu e sonhou. Sonhou com um mundo novo, reformado inteirinho pelas suas mãos. Uma beleza! De repente, no melhor da festa, plaff! uma jabuticaba cai do galho e lhe acerta em cheio o nariz.

Américo desperta de um pulo. Pisca-Pisca medita sobre o caso e reconhece, afinal, que o mundo não era tão mal feito assim. E segue para a casa refletindo:

- Que espida!... Pois não é que se o mundo fosse arrumado por mim, a primeira vítima teria sido eu? Eu, Américo Pisca-Pisca, morto pela abóbora por mim posta no lugar da jabuticaba? Hunt Dexam - nos de reformas. Fique tudo como está que está tudo muito bem.

E Pisca-Pisca continuou a piscar pela vida à fora mas já sem a cisma de corrigir a natureza.

Monteiro Lobato

A primeira prova de que o mundo estava errado foi apresentada:

A. ☐ pela ilusão

B. ☐ pela evidência

C. ☐ por comparação

D. ☐ por dedução

1 / 10

Mostrar todas as perguntas

Fonte: <https://goo.gl/xYZjWW>

Site → Interpretação de Texto – A Foca

FIGURA 53: TELA DA ATIVIDADE “INTERPRETAÇÃO DE TEXTO – A FOCA”

FIGURA 54: TELA DA ATIVIDADE “INTERPRETAÇÃO DE TEXTO: O CRAVO E A ROSA”

O Cravo e a Rosa

O Cravo brigou com a Rosa
Debaixo de uma sacada
O Cravo saiu ferido
E a Rosa despetalada.

O Cravo ficou doente
A Rosa foi visitar
O Cravo teve um desmaio
A Rosa pôs-se a chorar.

O Cravo tem vinte anos
A Rosa tem vinte e um
A diferença que existe
É que a rosa tem mais um.

Atividade Sair

FIGURA 55: TELAS DA ATIVIDADE “CRÔNICA “A BOLA” – ORDENANDO O TEXTO”

[illegible]

Site → Interpretação de crônica – Um jogo que é uma vergonha

FIGURA 56: TELAS DA ATIVIDADE “INTERPRETAÇÃO DE CRÔNICA – UM JOGO QUE É UMA VERGONHA”

Assinale a alternativa correta

1 / 13

Mostrar todas as perguntas

INTERPRETAÇÃO DE CRÔNICA

UM JOGO QUE É UMA VERGONHA

Imagina um jogo deste jeito: o campo é de pedra tem pontada e acontece num dia muito frio. Num time, os jogadores tem ténis e camisa de manga comprida e, no outro, os caras jogam descalços e só de calção.

O time que tem ténis e camisa ganha fácil, dá aquela golada! O outro fica a maior parte do tempo tomando cuidado pra não cortar os pés ou então esfregando o braço arrepiado de frio.

Para mim, a diferença da vida entre nós, que temos escola e casa e as crianças quando tem um jogo assim. Quem não tem, pode sempre.

Não acho que todo mundo que tem as coisas é culpado por causa dos outros que não tem, mas isso não quer dizer que a gente não possa fazer nada. Porque pode.

Porque, se a gente quiser jogar um jogo justo, pode exigir que os dois times sejam iguais, para começar. *Casa e escola*

Não acredito que as crianças de rua vivam na rua se tivessem outro lugar melhor pra crescer. Se a gente não exigir que todo mundo tenha casa e escola, vai sempre ficar jogando esse jogo bota.

Ganhando de dez a zero de um time tão fácil, mas tão fácil, que não vai mais ter o gosto da vitória, vai ter só vergonha.

Fernando Bonassi
Fonte: (In Vida da gente – crônicas publicadas no Suplemento Folha de S. Paulo) - 07/02/97


O texto "Um jogo que é uma vergonha" é uma crônica. Foi escrito a partir de uma situação da vida real, com o objetivo de fazer uma crítica a essa situação. Se o autor teve esse objetivo ao escrever, que objetivo tem em relação ao leitor?

A. ? que aceite suas ideias.

B. ? que rejeite suas ideias.

C. ? que reflita sobre o assunto.

D. ? que se divirta com o assunto.



Fonte: <https://goo.gl/z8rP5t>

Site → Crônica - Corrigindo os erros

FIGURA 57: TELA DA ATIVIDADE “CRÔNICA - CORRIGINDO OS ERROS”

Nesta atividade você será o professor!!

Este aluno distraído ao fazer a cópia da crônica de Fernando Bonassi escreveu várias palavras erradas...

Ache qual palavra está errada e escreva-a corretamente nos espaços em branco.

O BOM É SER DIFERENTE

Ficou tocando sanha direto! vinha da cidade inteira... Axi mesmo que do Brazil inteiro! puxa! Aquele bum-bum-bum...

O son dos surdos era o que mais dava pra ouvir. uma coisa gostosa pra dansar e ate pra amdar. É! agente ia comprar paio e leite, por exemplo, e sem querer já comessava e medher a bunda!

Era engrasado, por que na rua ia paqando gente fantasiada de demônio, baiana, nimja, Super-Homem, caveira, Batman e até de Tiririca!

Parecia que tinham aberto uma revista de historia em quadrinhos e os personagens tinham pulado pra fora. Todo mundo rebolando, jogando confete, tocando apito, fazendo augun tipo de bagunsa.

Esses últimos dias todos, desde sexta-feira passada até quarta de manhã, agora não. Tudo voutou a ficar meio iguau como era.

Hoge mesmo eu vi: o homem que se fantasiou de demônio, está uzando terno. A mulher que estava de baiana, colocou calse e blusa. Acho que eles estam, indo trabalhar...

No Carnaval, tudo fica diferente. São só quatro dias, mas eu axo bom. axo bom, por que quer diser que agente pode ser diferente e mais divertido senpre que quizer.

Ficou tocando [] direto! [] da cidade inteira... [] mesmo que do [] inteiro! [] Aquele bum-bum-bum...

O [] dos surdos era o que mais dava pra ouvir. [] coisa [] pra [] e [] pra [] É! [] ia [] e leite, por [] e sem querer já [] a bunda!

Era [] na rua ia [] gente [] de demônio, baiana, []. Super-Homem, caveira, Batman e até de Tiririca!

[] que tinham aberto uma revista de [] em quadrinhos e os personagens [] pulado pra fora. Todo [] rebolando, [] confete, [] apito, fazendo [] tipo de [].

[] dias todos, desde [] -feira [] até quarta de manhã. [] não. Tudo [] a ficar meio [] como era.

[] mesmo eu vi: o [] que se [] de demônio, está [] terno. A mulher que estava de baiana, colocou [] e []. Acho que eles [] indo trabalhar...

No Carnaval, tudo fica []. São só quatro dias, mas eu [] bom. [] bom, [] quer [] que [] pode ser diferente e mais divertido [] que [].

Verificar

Fonte: <https://goo.gl/uIPJze>

Site → Pontuação nos diálogos

FIGURA 58: TELAS DA ATIVIDADE “PONTUAÇÃO NOS DIÁLOGOS”

Para criar textos com falas é preciso estar atento aos sinais de pontuação.

Usamos os dois pontos para anunciar que alguém vai falar.
E o travessão sempre antes das falas dos personagens.

Mas também é preciso usar constantemente o ponto de interrogação e exclamação.

Ponto de interrogação no final da frase indica uma pergunta.
Ex: Você vai comer o que hoje?

Ponto de exclamação é usado para expressar emoção, indicar alegria, tristeza, surpresa, medo, espanto, admiração e etc.
Ex: Nossa! Que dia lindo hoje!

Atento a esses dicas coloque a pontuação correta para que os textos fiquem corretos

Maria grita: <input type="checkbox"/> Olhe, uma tarata! <input type="checkbox"/> Onde? <input type="checkbox"/> No armário. <input type="checkbox"/> Ah! Que nojo!	O filho perguntou para a mãe: <input type="checkbox"/> Posso voltar pipa na rua? <input type="checkbox"/> De jeito nenhum. <input type="checkbox"/> Ah não! Por quê? <input type="checkbox"/> É muito perigoso.
O aluno pergunta: <input type="checkbox"/> Professora, posso repetir o lanche? Ela responde: <input type="checkbox"/> Vai sem comer. <input type="checkbox"/> Obrigada professora.	A filha pergunta para a mãe: <input type="checkbox"/> Mamãe, onde está a minha boneca? <input type="checkbox"/> Cuidado para não cair. <input type="checkbox"/> Não respinga de leite. <input type="checkbox"/> Sim, por quê? <input type="checkbox"/> Ela vai morrer afogada.
O menino pergunta: <input type="checkbox"/> Meu emprestou um lápis? <input type="checkbox"/> Ih, só tenho um. <input type="checkbox"/> E agora?	A menina pergunta: <input type="checkbox"/> Como é o seu nome? <input type="checkbox"/> Bianca. <input type="checkbox"/> Que lindo nome.
Júlia pergunta para Rafaela: <input type="checkbox"/> Você quer ir ao cinema? <input type="checkbox"/> Não posso. <input type="checkbox"/> Por quê? <input type="checkbox"/> Tenho que estudar. <input type="checkbox"/> Que pena!	Chegando ao cinema, o garoto pergunta: <input type="checkbox"/> Moço, quanto custa a pipoca? <input type="checkbox"/> Está R\$ 5,50. <input type="checkbox"/> Nossa! Que pipoca cara!
Dissaram para o menino: <input type="checkbox"/> Ei, onde você comprou essa bola? <input type="checkbox"/> Não sei, eu ganhei de presente do Tatal. <input type="checkbox"/> Ah, que pena! Querio uma igual.	Pergunta para minha avó: <input type="checkbox"/> Por que você não vem? A avó pergunta: <input type="checkbox"/> Mas você já fez a lição de casa? <input type="checkbox"/> Ih, ainda não. <input type="checkbox"/> Só vai quando acabar sua lição.
Assustadas, as meninas dizem: <input type="checkbox"/> O que é isso na sua mão? <input type="checkbox"/> É cachorro. <input type="checkbox"/> Ué... Alguém achou que era sangue.	A professora disse para a classe: <input type="checkbox"/> Bom dia! Hoje eu tenho uma surpresa pra vocês. <input type="checkbox"/> O que professora? <input type="checkbox"/> Hoje tem prova surpresa. <input type="checkbox"/> Ah não!!!
O menino voltou do seu primeiro dia de aula, e o pai lhe perguntou como havia se saído. <input type="checkbox"/> Não voltei mais lá, respondeu indignado. <input type="checkbox"/> Mas por quê? <input type="checkbox"/> Não sei ler, não sei escrever... de jeito nenhum me deixam falar... então o que é que vou fazer lá?	O médico de um hospital visita os loucos e vê que um deles está cuidadosamente comendo uma borracha. O médico, admirado, pergunta: <input type="checkbox"/> Está comendo borracha por quê? E o louco responde: <input type="checkbox"/> Doutor, é para apagar! Acabei de engolir um lápis.

Fonte: <https://goo.gl/78JXsJ>

Site → Consertando o texto: diálogo

FIGURA 59: TELAS DA ATIVIDADE “CONSERVANDO O TEXTO: DIÁLOGO”

Para que os textos abaixo fiquem corretos, precisamos acrescentar os sinais de pontuação.
Leia com atenção e veja o que precisa ser consertado...

Instruções: a correção deste exercício não aceita as frases totalmente em caixa alta.
Escreva com maiúsculas e minúsculas.
Certo: Que dia é hoje?
Errado: QUE DIA É HOJE?

Faça a pontuação logo após o último caractere. Não deixe espaços. O mesmo serve para o travessão.
Certo: -Que dia é hoje?
Errado: - Que dia é hoje ?

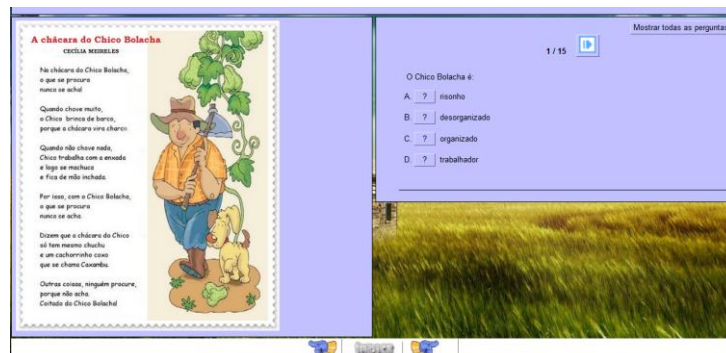
Vera perguntou às meninas Quem são vocês? Nós somos Carla e Isa. O que vocês estão fazendo? Estamos pulando corda.

Mônica perguntou para André Onde você guardou os brinquedos? Na caixa.

Fonte: <https://goo.gl/Q9SF62>

Site → Explorando o poema "A chácara do Chico Bolacha"

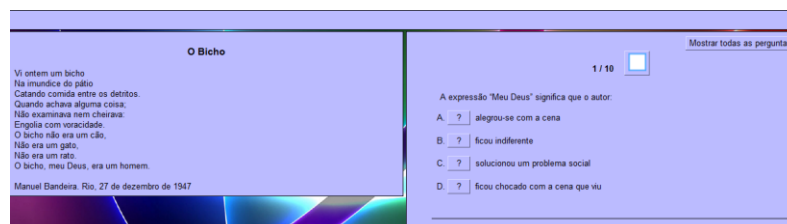
FIGURA 60: TELAS DA ATIVIDADE “EXPLORANDO O POEMA "A CHÁCARA DO CHICO BOLACHA"”



Fonte: <https://goo.gl/B2EJ91>

Site → Poema - O Bicho

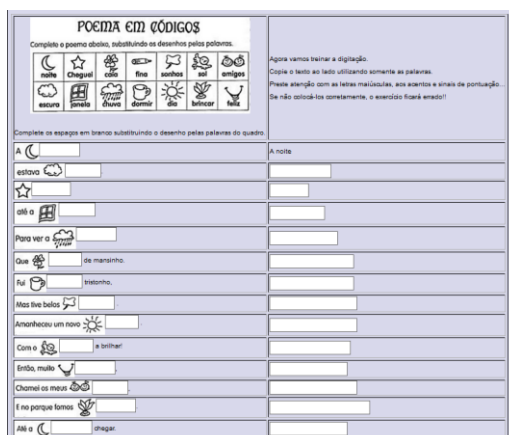
FIGURA 61: TELAS DA ATIVIDADE “POEMA - O BICHO”



Fonte: <https://goo.gl/5p3WEk>

Site → Poema em Códigos

FIGURA 62: TELAS DA ATIVIDADE “POEMA EM CÓDIGOS”



Fonte: <https://goo.gl/vGYPEi>

Site → Fábulas - Atividade de leitura e interpretação

FIGURA 63: TELAS DA ATIVIDADE “FÁBULAS - ATIVIDADE DE LEITURA E INTERPRETAÇÃO”

A Cigarra e a Formiga

Num dia de verão, a Cigarra cantava feliz. Enquanto isso, uma Formiga passou por perto. Vinha afadigada, carregando penosamente um grão de milho que arrastava para o formigueiro.

- Por que não ficas aqui a conversar um pouco comigo, em vez de te trabalhar tanto? – Perguntou-lhe a Cigarra.


- Preciso de amadurar comida para o inverno – respondeu-lhe a Formiga. – Aconselho-te a fazeres o mesmo.

- Por que me hei-de preocupar com o inverno? Comida não nos falta... – respondeu a Cigarra, olhando em redor.

A Formiga não respondeu, continuou o seu trabalho e foi-se embora.

Quando o Inverno chegou, a Cigarra não tinha nada para comer. No entanto, viu que as Formigas tinham muita comida porque a tinham guardado no verão. Distribuíam-na diariamente entre si e não tinham fome como ela. A Cigarra compreendeu que tinha feito mal...

Moral da história:
Não penses só em se divertir.
Trabalhe e pense no futuro.



Mostrar todas as perguntas


1 / 13

Este texto é uma fábula. Quais são as características de uma fábula?

A. ☐ Os personagens são animais que brincam e se divertem e adoram conversar com as pessoas.

B. ☐ Os personagens são animais que pensam, agem e sentem como os seres humanos e sempre transmitem um ensinamento.

C. ☐ Os personagens são animais que gostam de fazer o que os humanos fazem.



Fonte: <https://goo.gl/WU6uBZ>

Site → Fábula: a Formiga e a Pombo

FIGURA 64: TELAS DA ATIVIDADE “FÁBULA: A FORMIGA E A POMBA”

A Formiga e a Pombo

Uma Formiga foi à margem do rio para beber água e, sendo arrastada pela forte correnteza, estava prestes a se afogar.

Uma Pombo que estava numa árvore sobre a água, amanou uma folha e a deixou cair na correnteza perto dela.


A Formiga subiu na folha e flutuou em segurança até a margem.

Pouco tempo depois, um caçador de pássaros veio por baixo da árvore e se preparava para colocar varas com visgo perto da Pombo que repousava nos galhos alheia ao perigo.

A Formiga, percebendo sua intenção, deu-lhe uma feroçada no pé.

Ele repentinamente deixou cair sua armadilha e, isso deu chance para que a Pombo voasse para longe a salvo.

Moral da História: Trate bem seu próximo que ele lhe tratará bem também.



Mostrar todas as perguntas

1 / 10


Este texto é uma fábula porque apresenta características como:

A. ☐ humor e seres encantados

B. ☐ instruções e imagens

C. ☐ tabelas e informações científicas

D. ☐ animais como personagens e moral da história.



Fonte: <https://goo.gl/mp1hHT>

Diálogos/Debates

FIGURA 65: ALUNOS DO PERÍODO VESPERTINO AJUDANDO UNS AOS OUTROS

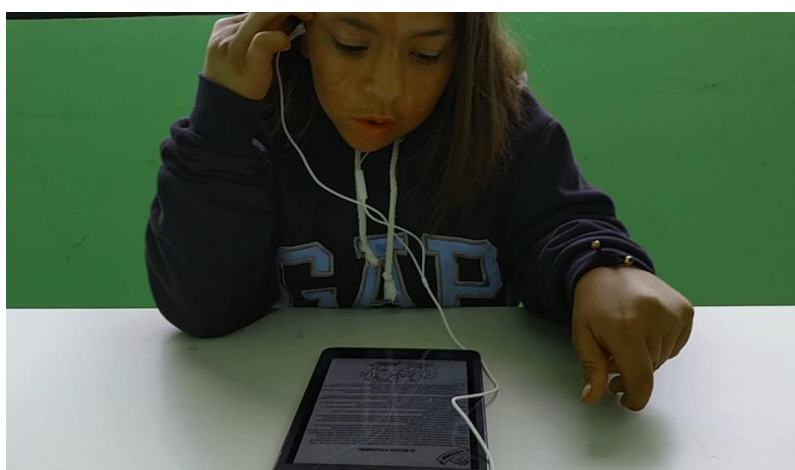


Fonte: Autora (2017)

Eixo da oralidade

Momento leitura (individual)

FIGURA 66: LEITURA DO TEXTO “O BICHO FOLHARAL” POR ALUNA DO PERÍODO MATUTINO



Fonte: Autora (2017)

Entrevista (individual)

FIGURA 67: ENTREVISTA COM ALUNO DO PERÍODO MATUTINO



Fonte: Autora (2017)

Caso específico

Tema: Alfabetização inicial

Aplicativo → *Spell and Write* – Português

FIGURA 68: TELAS DO JOGO “SPELL AND WRITE”



Fonte: <https://goo.gl/jnphHg>

Aplicativo → Lele Sílabas

FIGURA 69: TELA DO JOGO “LELE SÍLABAS”



Fonte: <https://goo.gl/RA3YbG>

Aplicativo → Sílabas

FIGURA 70: TELAS DO JOGO “SÍLABAS”



Fonte: <https://goo.gl/bFkYEL>

Aplicativo → Alfabetizando 2.0

FIGURA 71: TELA DO JOGO “ALFABETIZANDO 2.0”



Fonte: <https://goo.gl/SzedfB>

Aplicativo → Turma do Lilo – Alfabetização

FIGURA 72: TELA DO JOGO “TURMA DO LILO – ALFABETIZAÇÃO”



Fonte: <https://goo.gl/ci82ZZ>

Aplicativo → *PalmaKids*

FIGURA 73: TELAS DO JOGO “PALMAKIDS”



Fonte: <https://goo.gl/daGpw5>

Aplicativo → Palma ABC-Educação e Diversão

FIGURA 74: TELAS DO JOGO “PALMA ABC-EDUCAÇÃO E DIVERSÃO”



Fonte: <https://goo.gl/vVxNur>

Aplicativo → Aprendendo o Alfabeto

FIGURA 75: TELAS DO JOGO “APRENDENDO O ALFABETO”



Fonte: <https://goo.gl/yQnfy>

Aplicativo → Alfabeto em Português Brasil

FIGURA 76: TELAS DO JOGO “ALFABETO EM PORTUGUÊS BRASIL”



Fonte: <https://goo.gl/ndZpbh>

Aplicativo → ABC das Bolhas em português

FIGURA 77: TELAS DO JOGO “ABC DAS BOLHAS EM PORTUGUÊS”



Fonte: <https://goo.gl/T6PyUo>

Aplicativo → *Cursive Letters Learn to Write*

FIGURA 78: TELAS DO JOGO “CURSIVE LETTERS LEARN TO WRITE”



Fonte: <https://goo.gl/q82PFo>